ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • CZERWIEC

6/94

CENA 20.000



Fields of Glory

Horde



UFO



Białko i krzem

Wymiatanie na Grzybowskiej

Wakacje tuż, tuż — czas wyłączyć komputer i mózgowe komórki. Dalej w góry lub na plaże, słońce i dziewczyny czekają na choć odrobinę zainteresowania. Jak będziemy wspominać początek lata, zależy jedynie od nas.

Niestety, nawet nie musimy się domyślać, jak wspominali znaczne opóźnienie majowego numeru Gamblera nasi Czytelnicy. Przepraszamy za to serdecznie i obiecujemy w przyszłości nie dopuszczać do tak stresującej sytuacji. Na początek zmieniamy drukarnię na mniej przeciążoną.

Natomiast początek maja zostanie pewnie zapamiętany z otwarcia sezonu polowań na piratów komputerowych. Sezon rozpoczął się w sobotę 7 maja niespodziewanym nalotem panów z Biura Ochrony Własności Intelektualnej, w towarzystwie funkcjonariuszy policji gospodarczej, na największą w Polsce giełdę komputerową — róg Grzybowskiej i Jana Pawła II w Warszawie. Całą akcję obserwowali reporterzy radiowi i telewizyjni. Relacji i komentarzy z przeprowadzonego "wymiatania" można było słuchać na różnych falach radiowych i oczywiście ujrzeć w telewizji — w głównym wydaniu wiadomości, magazynie kulturalnym Pegaz, a także programach telewizji prywatnych.

Oczywiście, na miejscu wydarzeń natychmiast pojawił się odpowiednio zamaskowany węszyciel z Gamblera. Zbierał na gorąco wypowiedzi naocznych świadków, z niedowierzaniem przecierając oczy — w chwilę po nalocie, nigdzie nie było widać śladów walki. Wokół nadal kwitło piractwo. Okazało się, że oddział antypiracki miał do wykonania tylko jedno zadanie — wyłowić tych, którzy rozprowadzają nielegalne kopie gier, będących aktualnie na dystrybucyjnej liście IPS Computer Group. Jak podała warszawska policja, zatrzymano 6 osób, rekwirując towar za ok. 450 mln zł.

Przewijające się wśród radiowych wiadomości komunikaty o nalocie na warszawską giełdę komputerową wywoływały różne reakcje u przypadkowych słuchaczy. Widziałem, jak na słowo GIEŁDA panicznie zareagowali konsumenci małej knajpki, w której przysiadłem na małe co nieco. Napięcie opadło, gdy okazało się, że nie dotyczy to ICH giełdy.

Druga połowa maja upłynęła w targowej atmosferze. Poznańskie Targi Komputerowe — Infosystem, znane są nie tylko w naszym kraju, to największa tego typu impreza w Polsce. Oczywiście, byliśmy tam obecni na stoisku Wydawnictwa LUPUS, a środa 18 maja będzie długo wspominana, nie tylko w kręgach redakcyjnych. Spotkaliśmy się bowiem oko w oko z miłośnikami i wrogami naszego pisma, ale tych drugich nie było praktycznie widać. Wysłuchaliśmy uważnie uwag krytycznych, zapisaliśmy co ciekawsze propozycje, nawiązaliśmy również autorską współpracę z grupą najbardziej aktywnych Czytelników. Wymiana poglądów trwała prawie bez końca, czasami przenosząc się poza teren stoiska, a nawet poza tereny targowe.

Czas już zakończyć wspominanie bogatego w wydarzenia maja, mamy już czerwiec i kolejny numer Gamblera przed sobą. Poruszyliśmy w nim mało znany, ale bardzo ciekawy temat — jak wypada nasza mózgowa szara masa w porównaniu z komputerowymi cudeńkami. Chyba jednak nie mamy się czego wstydzić, ostatecznie to my projektujemy komputery (produkować się umieją już prawie samodzielnie), a nie odwrotnie. Chociaż, jakby popuścić nieco wodze fantazji, to już w niedalekiej przyszłości relacje między Panem a Sługą mogą się zmienić na naszą niekorzyść.

Dość straszenia, przejdźmy do przyjemniejszych rozważań. Spragnieni dalszego ciągu niesamowitej opowieści Kirta, zostaną na pewno usatysfakcjonowani — jest dokończenie opisu Shadowcastera. Jest także pierwsza część opisu gry UFO — najnowszego, rewelacyjnego produktu firmy MicroProse. Miłośnicy gier strategiczno—wojennych mogą próbować zmienić bieg historii, np. jako Napoleon wygrać bitwę pod Waterloo, przedłużając tym samym agonię ostatniej jego kampanii na Polach Chwały, albo doprowadzić do innego wyniku I wojny światowej w grze History Line 1914—18. Kto zaś lubi nieskomplikowaną rozrywkę, na pewno będzie zadowolony z takich gier jak Cyber Race, Raptor i Evasive Action. Wspominających dawne czasy panowania Wolfensteina na pewno ucieszy Corridor 7. Dla bardziej wybrednych graczy mamy wzbudzającą dużo emocji grę Horde, ale uważajcie, McSon aż się zachłysnął z zachwytu walcząc z żarłoczną hordą i tylko zamaszyste klepnięcie Mutatora uratowało mu życie, chociaż nieco skrzywiło kręgosłup. Posiadacze najdroższych konfiguracji sprzętowych oraz sprawnie działających komórek mózgowych, będą się natomiast mogli delektować niesamowitą atmosferą gry 7th Guest. Fan Klub Dr De Stroyera wręcz rośnie w oczach, coraz więcej osób chce dokopać naszemu magistrowi nauk niemedycznych, a on też potrafi do...łożyć i to nieźle! Grozi to ościennym działom stopniowym odbieraniem przestrzeni życiowej, czyżby był to kolejny Go West?!

Ciekawych wyniku międzyredakcyjnego pojedynku na joysticki — Gambler kontra Secret Service — zapraszam do przeczytania sprawozdania z katowickich targów kaset audio, video i gier komputerowych — PLAY BOX '94.

Co tam będę wyliczał, za dużo tego jak na moje, chyba, dziesięć palców. Chwila — jeeeden, dwaaa, pięć? — aaa, zapraszam do lektury!

Wasz Misiek

Szulerphone czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

GAMBLER 6/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 6 (7), rok drugi
Czerwiec 1994
Nakład: 70.000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

LUPUS
Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:
lupus@sam.nask.com.pl

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Prószyński i S-ka
02-569 Warszawa
ul. Różana 34
tel. 45 12 56, fax 45 27 36

DTP:
Piotr Kakiet

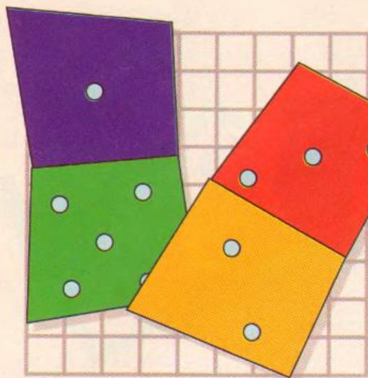
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Lidia Sadowska

Okładka
Emil Idzikowski

R O Z D A N I E

Indeks programów numeru



SZCZĘŚLIWI NIECH BĘDĄ CI, KTÓRZY NA CZAS MAJOWEGO GAMBLERA NABYLI. ALBOWIEM BĘDZIE IM DANE PRZECZYTAĆ KIRTA ZWIERZEŃ CZĘŚĆ DRUGĄ I OSTATNIĄ. JEDNAKOWOŻ NIEWIELE BRAKOWAŁO, BY SKRYTOBÓJCZE ZAMIARY LIGI OCHRONY KOBIET UDAREMNIŁY PRÓBĘ SPŁODZENIA KOLEJNEJ CZĘŚCI POWIEŚCI. SAMOBÓJCZY ZESPÓŁ AMAZONEK NASŁANYCH PRZEZ KGB CHCIAŁ ZLIKWIDOWAĆ ZARÓWNO AUTORA, JAK I JEGO ROZMÓWCĘ.

Panie Redaktorze, jakeśmy się ostatnim razem na wieści mieniali, to mnie trochę już sparło pod koniec i małego brejka walnąć musiałem. Teraz nadzieję mam detalicznie wszystko do końca wyklarować i pod kopułą poukładać, żeby żadnej wsypy nie było.

Pamięta pan, jak snułem gawędę o ogrodach zielonych i krainach zamglonych? Śmy nurkowali też w akweduktach i odstawiali spacery po zmurszałych kryptach. Na koniec o konusie takim wspominałem, co mu Caun było. Ciężka to była wyprawa — myślenie wzmagająca. Ale jak się dowiedziałem, że świątyni jakiejś szukać muszę, to mnie trochę mdłości opadły i na tym skończyliśmy.



To teraz będę rzucał tekstem o tej trudniejszej części mojego zadania, więc uwaga.

ŚWIĄTYNIA (7)

Święty przybytek. Warto by chyba bogom się pokłonić i obiatę złożyć ku pomyślności. Więc przed siebie — do nawy głównej. Halt! Jakaś postać czai się za kolumną. Kobra... to jadowite stworzenie. Niech ma. Kilka ciosów i po wężopodobnym stworzeniu zostało tylko wspomnienie. Trochę ruszyło mnie sumienie, że puszczam krew w świętym miejscu, ale nie było czasu na rozważania, bo szybko zbliżali się krewni zabitego, sumień pewnikiem nie mieli. Osłaniając sobie odwrót jąłem wycofywać się powoli, starając się utrzymać ociekające jadem kły przeciwników na dystans. Srodze zmachany pozbyłem się w końcu natrętnych poczwar. Przeniosły się do innego — lepszego świata.

Jednak ku memu rozczarowaniu droga — wydawałoby się wiodąca wprost do ołtarza — zakończyła się nagle potężną ścianą. Spróbowałem z główki, ale nie przebiłem... Nieco oszołomiony nieudanym eksperymentem rozejrzałem się po omszałych ścianach sali i dostrzegłem cztery wejścia prowadzące do bocznych naw. Zaliczyłem wszystkie szybko i sprawnie. Procedura była zawsze taka sama. Najpierw wojownicy—kościotrupy z rzymskiego legionu, a później mnisi. Z tymi drugimi sprawa nie była taka prosta. Niby takie pokorne aniołki, a proszę. Myślą, że jak są w sutannach to im wszystko wolno. Przysiał mi taki jeden z gaśnicy proszkowej, to do tej pory w szczęce mi ziarnka chrzęszczą.

Widziałem, że to nie przelewki, użyłem więc jednego instrumentu z mojej kolekcji. Zatrąbiłem przeraźliwie klaksonem samochodowym (DRAGON HORN) i kapłan jak stał — tak upadł. Przestępując nieprzytomnego, dostrzegłem pod sufitem znajomy symbol. Znowu harcerze. Pewnie w ramach akcji "niewidzialna ręka" wodę święconą popijali. Dość jeśli powiem, że cisnąwszy ostrzem od maszynki do mięsa (SHURIKEN) strąciłem nieszczęsny skauci symbol na posadzkę i rozgniotłem go obcasem.

Po zdewastowaniu wszystkich czterech symboli znajdujących się w bocznych pomieszczeniach nastąpiło to, czego się spodziewałem. Ściana blokująca dostęp do nawy głównej rozstąpiła się i oczom mym ukazał się... Szybki Lopez — znany łotr i wykolejeniec. Odbywał właśnie pokutę za swe zbrodnicze czyny, gdy niezręcznie potrąciłem jego szyszak czyniąc tym hałas nie do opisania. A on, schylając się po owo wymyślne nakrycie głowy, zahaczył twarzą o rękojeść mego pałasza. Też bym się wkurzył. Cisza panująca w świątyni zakłócana była przez dłuższy czas tylko świszczącymi oddechami walczących i brzękiem krzyżującej się stali. Wygrał lepszy.

Zamiast oczekiwanego przeze mnie podwyższenia z katafalkiem, w centralnym miejscu sali znajdowała się studzienka kanalizacyjna. Ani groźby, ani podważanie kością udową Lopeza nie potrafiły zmusić żeliwnej pokrywy do drgnięcia choćby o milimetr. Dałem w końcu za wygraną i opuściwszy ramiona w geście rezygnacji powlokłem się do znajomej kałuży "z benzinoj".

WIEŻA WILKOŁAKÓW (11 i 12)

W gościnnych progach warowni spotkał mnie Bufon VII — mniejszy brat cechu wilkołaczego. Nie siląc się na zbędne słowa przystąpił od razu do procedury powitalnej. Półtorametrowe łapsko śmignęło o centymetry od moich gałek ocznych. Ale ja niezły jestem, więc schwyciwszy przeciwnika za bary, cisnąłem nim o

Charakterystyki nowych postaci:

Opsis



Pożyteczne stworzenie, przypominające orbitujący sputnik. Potrafi lewitować pod sufitem, co pozwala na ominięcie czyhających na ziemi niespodzianek. Dzięki licznym umiejętnościom, bez trudu zabija każdego przeciwnika, jednak będąc mało odpornym na rany, jest niestety wojownikiem nieefektywnym. Jego możliwości mogą być wykorzystywane nie tylko do walki, gdyż oprócz Powiewu Śmierci i Terroru (jego najskuteczniejszych zalet ofensywnych), potrafi również rozszerzać zakres mapy poza normalnie widziany obszar.

Kahpa



Przedstawiciel rasy blisko spokrewnionej z żabami. Nie ma wielu zalet, jednak jego nieocenioną umiejętnością jest możliwość oddychania w wodzie. Jak na swoje śluzowate miękkie ciało, jest zadziwiająco odporny i wytrzymały. I choć nie na wiele przydaje się na lądzie, to wykorzystanie go w środowisku płynnym jest często jedyną deską ratunku. Atak soniczny i pieszczenie prądem w jego wykonaniu wyglądają efektownie i choć w wodzie spotęgowane, to poza szybkim zużywaniem mocy (co może prowadzić do nieoczekiwanej przemiany w człowieka) nie przynoszą wiele pożytku.

Ssair





Postać najbardziej nadająca się do walki. Oprócz naturalnego wyposażenia w asortyment bojowy, jakimi są szpony i morderczy ogon, wzbogacony o jakąś poręczną broń, może bez trudu stanąć do walki z wieloma wrogami. Dodatkowym atutem są ogromne błoniaste skrzydła, które pozwalają mu przemieszczać się szybko z niebywałą zwinnością. Jak każdy smok potrafi zionąć ogniem, skuteczna to broń, ale niestety szybko wysysa potrzebną do przemian moc.

Grost



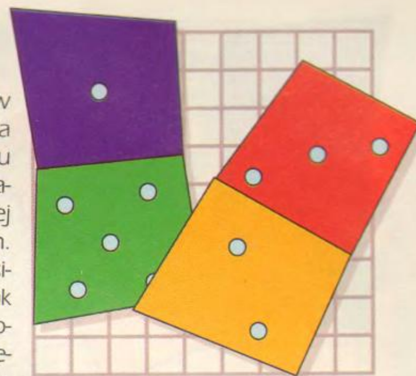


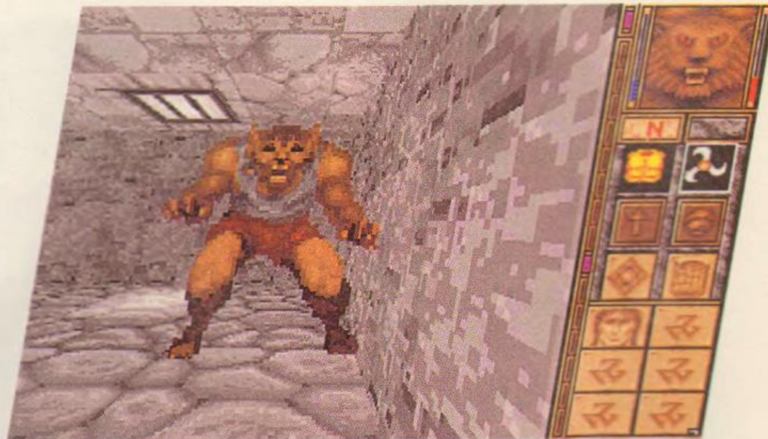
Gigantyczna skamielina trzymetrowej wysokości o grabach zdolnych przebijać mury. Dodatkowe zdolności nie są mu praktycznie potrzebne — jest niemal całkowicie "kuloodporny". Wszystkich przeciwników z łatwością miażdży ramionami a tych, którzy są poza ich zasięgiem potrafi skutecznie paraliżować na odległość. Stworzony we wnętrzu planety, może wytrzymać naprawdę wysokie temperatury — nie straszna mu nawet wrząca lawa. W furii niszczy swoich wrogów przywołując trzęsienie ziemi.

kamienną ścianę. Nic. Zerwał się i puścił w moim kierunku. Nie zrażony sięgnąłem do zapasów po łyżkę do opon (MAGICAL SWORD) i skrobnąłem klienta celnie w łepetynę. Smrodliwy zewłok legł u mych stóp.

Mijając po drodze rząd cel z potężnymi dębowymi drzwiami natknąłem się na Alfreda III i Cyca IX, którzy usiłowali wyperswadować mi sens dalszej wędrówki. Podobny zamiar miał również niezidentyfikowany przeze mnie wilkołak z dzwonnicy. Pomieszczenie owo — znajdujące się po prawej stronie "więziennego" korytarza, odegrało przypadkiem kluczową rolę w zacieśnianiu kontaktów międzyludzkich. Pociągnięcie za stary łańcuch, zwisający z sufitu tej sali, uruchomiło jakiś mechanizm, który nie znaną mi bliżej metodą otworzył zamki w celach.

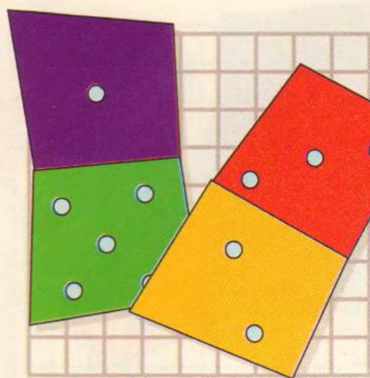
W jednej z nich znalazłem siwobrodego starca, który jednak nie okazał wdzięczności z powodu uwolnienia. Stwierdził, że siedzi tu już tak długo, że się przyzwyczaił i żebym zamknął drzwi za sobą, bo przeciąg robię. Cholerny malkontent.





Z lekka poirytowany szparko ruszyłem do pozostałych drzwi. Szerokie podwoje znajdujące się tym razem po lewej stronie korytarza (naprzeciw dzwonnicy) zaskrzypiały obiecująco i rozsunęły się. Wąski korytarzyk zagradzała beczka. Kopnąłem. Zawyłem. Po drugiej stronie beczki pojawił się kolejny przeciwnik. Rozwaliłem go z furią, nie zdążywszy nawet odcyfrować numeru na plakietce identyfikacyjnej.

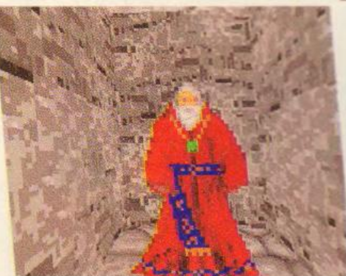
A beczka jak stała tak stała. Ogromna. Zamieniłem się w małego Cauna i z rozbiegu hycnąłem na drugą stronę. Teraz z powrotem w Maorina i już mogłem stawić czoła nadbiegającym osobnikom. Załatwiłem ich sprawnie i odsuwając pobliską kratę, skierowałem się raźno w dalszą drogę. Po otwarciu kolejnej kraty, za załomem korytarza dostrzegłem salkę z tak dziwnym okazem fauny (a może flory?), że nie mogłem go porównać do żadnego znanego stwora. Krążyło sobie takie coś



SZEŚCIU W JEDNYM —

pod sufitem i puszczało bańki nosem. Nie zaczepiałem — nie zaczepiało.

Poszedłem najpierw w prawo, gdyż zaintrygowała mnie wielka kałuża błota, bulgoczącego i przelewającego się. Przed owym akwenem (o zerowym znaczeniu strategicznym, zapewniam) u sufitu dyndał jeszcze jeden łańcuch o ogniwach potwornej wielkości. Uwiesiłem się, wierzgnąłem parę razy nóżkami i łańcuch wysunął się trochę pod moim ciężarem. Czynność ta pobudziła zwisającą pośrodku bagienka klatkę ze zwłokami jakiegoś nieszczęśnika. Pod nią dostrzegłem błyszczący miecz. Ponownie zamieniając się w Cauna, użyłem jego zdolności sięgania po przedmioty na odległość i zaopatrzyłem go w nowy puklerz (CAUN ARMOUR).



Pokładając jednak większą wiarę w siłę niż w zręczność, znów przybrałem kocią formę i ruszyłem do korytarza widniejącego po przeciwnej stronie komnaty. Tym razem zostałem zaczepiony. Bez rozdrabniania się — oczywiście byłem lepszy.

W korytarzu — znowu beczka. Błyskawicznie przedostałem się na jej drugą stronę i stanąłem niezdecydowany, gdzie teraz? Drzwi po prawej, po lewej i pośrodku. Jedziemy od lewej... łupu cupu! Lokator tego pomieszczenia nie był towarzyski, a szkoda... No, to z prawej... lu go w migdał! Ten też był typem samotnika. Zostały tylko środkowe wrota. PUSH!!! O! Komitet powitalny. Dziękuję, dziękuję. Nie trzeba. Trzech uśmiechniętych wilkołaków wyciągnęło szponiaste graby. Przejrzałem ich. Nie ze mną te numery... Brunner.

Po inspekcji pomieszczenia znalazłem pogrzebacz (SILVER SWORD) i dmuchawkę indiańską (FROST WAND). Dokładna rewizja wykazała również "litra" (POWER POTION). Po obaleniu "flachy" nie pozostało mi nic innego, jak puścić



się wariackim kłusem w kierunku widocznych po lewej stronie drzwi. W przelocie rozgniotłem z impetem jakiegoś zaskoczonego wilkołaka i potruchtałem dalej. Korytarz miał dwie odnogi i obie kończyły się wejściami do innych części wieży. W tej po lewej, zaraz za wejściem znalazłem naczynie z czyjąś krwią serdeczną (HEAL POTION), śmierdziało mi pleśnią, więc dalej nie szedłem. Co się będę po jakichś lochach szwendał. Poszedłem w prawo. Zdecydowanie wlazłem na schody prowadzące w górę i jakiś czas później znalazłem się w wyższej części wieży.

Wszedłem w ostry zakręt w prawo i stanąłem oko w oko z kolejnym umięśnionym wilkołakiem. Trzy chwyty i łeb odkryty. Za rogiem zmierzyłem się z kolejnym stworzeniem. Tym razem poszło łatwiej, a w dodatku znalazłem coś na pokrzepienie (HEAL POTION). Skierowałem się na zachód w stronę sali tronowej. Tam dostrzegłem pod sufitem dziwne zmutowane poczwary, znane już z dolnego poziomu wieży. Dość wytrzymałe z natury, zwierzaczki te giną po kilku strzałach z dmuchawki (ACID WAND). Oszczędzając się jednak na później, przemknąłem chyłkiem do wejścia w północnej części sali. Przez szparę między drzwiami a powałą dostrzegłem, że i w tym pomieszczeniu czeka mnie moc niespodzianek. Przygotowałem dmuchawkę i strzyknąłem parokrotnie łobem ponad drzwiami. Skutecznie. Większość obsługi sali tronowej opuściła ten świat, a niedobitki szybko się poddały.

Za środkowymi drzwiami, w korytarzu wiodącym w lewo znalazłem Kałużę Mocy. Niebieski ów twór, gdy przybrałem postać człowieczą i stanąłem w jego centrum — przywrócił mi całą moją siłę psi, mana, czy co tam jeszcze chcecie. Dość, że mimo licznych ran ciętych, szarpanych i broczących, czułem się rześki i świeżutki.

Wybrałem się znowu do głównej sali i krocząc po puszystym perskim dywanie otworzyłem centralne wrota. Znów wilkołak... zabrudził krwią persa. Obszedłem jakąś kanciastą kolumnę i przeszedłem do sali tronowej. To znaczy chciałem przejść, bo po otwarciu drzwi drogę zagrodziło mi trzech posępnych druidów i jęło siać do mnie z broni rozmaitych. Zanim położyłem ich trupem upłynęło trochę czasu i energii. Wypompowany, lecz szczęśliwy usiadłem na pustym tronie, żeby się trochę zrelaksować. Warto by odwalić choć krótką kimę, ale czas goni.

Dźwignąłem się z rzeźbionego krzesła i pocwałowałem do wnęki w północnej ścianie. Bez zaskoczenia stwierdziłem, że znajduje się za nią kręty korytarz. Trochę większym zaskoczeniem był fakt, że za najbliższym zakrętem wyskoczył na mnie kolejny wilkołak. Nie był to dobry dzień... dla nieszczęśnika. Zabrałem jeszcze zwyczajową dawkę trunku (HEAL POTION) i powlokłem się dalej. Wkrótce na horyzoncie ukazało się wejście na najwyższy poziom wieży.



KLUCZ DO SUKCESU

OBSERWATORIUM (13)

Jak tylko wszedłem na górę, ujrzałem pędzącego w moją stronę wilkołaka. Krótko dałem mu do zrozumienia, kto ma pierwszeństwo przejazdu i otwierając drzwi po prawej skierowałem się korytarzem... ku kolejnemu wilkołakowi. Dalsze czynności przesłania mi krwawa mgła. Pamiętam tylko, że rozdawałem razy na lewo i prawo, a dziki wilkołaczy tłum szturmował i cofał się, szturmował i cofał się...

Po trupach dotarłem do Wielkiego Szefa Cechu Wilkołaków. Ciężko było, ale uległ. Ostał mi się po nim sznur, tzn. szpicruta (STAFF OF POWER) i czubek obelisku (OBELISK TIP). Z tym drugim popędziłem w kierunku widniejącego opodal postumentu i po wykonaniu znanej już procedury mogłem przybrać dziwaczną postać Opsisa. Póki co, nie skorzystałem i zająłem się odcyfrowywaniem znalezionego przy kolumnie grypsu. W skrócie było napisane "...idi pieszkom ku kopalniu...".

Zanim się zastosowałem, a i tak nie miałem pojęcia o co chodzi, zbadałem jeszcze pomieszczenia otaczające salę z obeliskiem. Najpierw trafiłem na skład celny, a później do sex—shopu dla sadomasochistów. W końcu moja bieganina została nagrodzona i znalazłem kielonek (CHALLICE OF POWER) oraz skrzynię ozdobioną klejnotami. W środku był ser edamski (CRYSTAL OF LIGHT) i wykałaczka (CAUN SWORD).

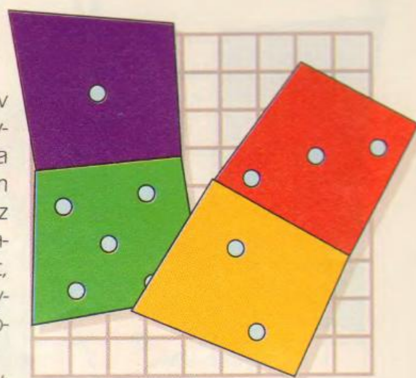
ŚWIĄTYNIA (7)

Ponownie znalazłem się w świętym przybytku, ale tej jego części jeszcze nie miałem przyjemności zwiedzać.

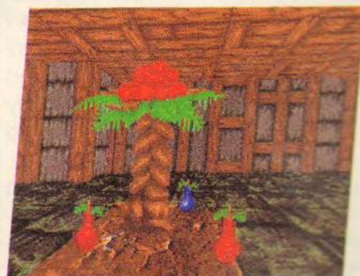
Otworzyłem znajdujące się po prawej stronie drzwi i stanąłem jak wryty. Ktoś na środku korytarza rozpalił ognisko. Niedługo trwało moje zdumienie, gdyż genialne pomysły rodzą się nader szybko. Schwyciłem szpicrutę (STAFF OF POWER) i machając ze zdwojoną energią — zdusiłem płomienie.

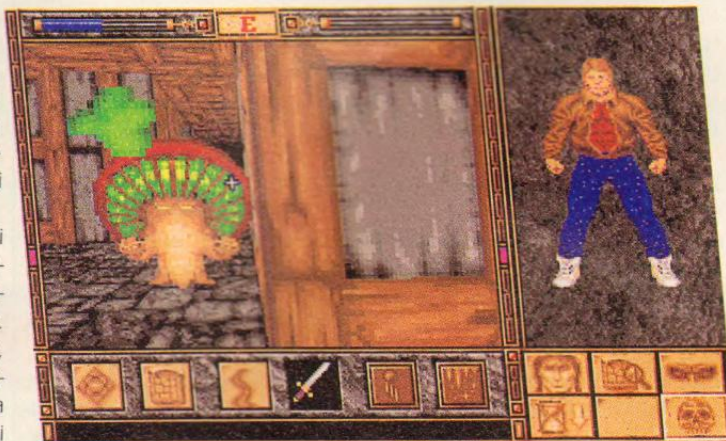
Za rogiem natknąłem się na Mokrego Tadka (brata Szybkiego Lopeza), który poszczuł mnie swoim pupilem — Agresywną Anakondą. Maszynka do mięsa poszła w ruch i po pupilku nie pozostał nawet ślad. Rozsierdzony tym posunięciem Tadek ruszył groźnie w moim kierunku. Wycofałem się do korytarza i zmieniłem się w Opsisa. Ulotka reklamowa przypięta do nowego futra zawierała krótką instrukcję obsługi. Zanim Mokry nadciągnął, zdążyłem się z nią pobieżnie zapoznać. Powitałem go napięciem 50 tys. wolt, które wygenerowałem ze skrzyneczki z trupią czaszką, umieszczonej na moim boku.

Gość wyparował, a ja ruszyłem przed siebie — już w ludzkim ciele. Po prawej stronie dostrzegłem znajomą mi salę ze studzienką kanalizacyjną. Szczegóły, które uległy zmianie, to obecność obelisku i kolejnej kałuży. O ile postument nie przyniósł oczekiwanych rezultatów i nie zaopatrzył mnie w kolejną metaformę, o tyle kałuża zadziałała bezbłędnie.



Po odprawieniu komitetu powitalnego zawarłem czysto kurtuazyjną (rzekłbym wręcz miłosierną) znajomość z Koboldami — rdzennymi mieszkańcami wszystkich kopalń. Małe te stworki zmagazynowały w bocznych korytarzach pożyteczną broń zaczepną różnego rodzaju. Trzy rodzaje granatów (RED, BLUE & GREEN BOMBS) oddały mi później nieocenione usługi.







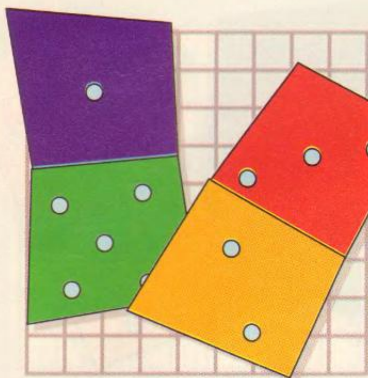
KOPALNIA (14)

Znalazłem się w dość zaskakującym miejscu. Lukam sobie i widzę, że to jako żywo Wieliczka. Zdziwiony trafnością mojego spostrzeżenia oparłem się z niedowierzaniem o stary spróchniały stempel, który jednak ze skrzypieniem się rozsypał. Zerwałem się do biegu. Wyskoczyłem zza zakrętu i z impetem zatrzymałem się na pozostałościach górniczego wózka. Uczyniony przeze mnie hałas zwabił kilku gości, z których żaden w najmniejszym stopniu nie przypominał Łyska. Zmutowani górnicy otoczyli mnie kręgiem i zaczęli głaskać miłymi żeliwnymi kulkami na patyku z łańcuchem. Puściłem w ruch łyżkę (MAGICAL SWORD) i wykonując serię zręcznych uników, wysłałem jednego po drugim do Hadesu.

Po dokładnym oczyszczeniu okolicy ze wszystkich użytecznych przedmiotów (czytaj: ok. dziesięciu różnego typu granatów) skierowałem się na północ, gdzie po zlikwidowaniu sztygara z pomocnikiem, znalazłem stalową kratę zagradzającą przejście. Poczułem się znowu jak za młodych lat. Żytnia..., Mostowskich... i Wronki. I jak przed laty, natężyłem się, naparłem i krata ustąpiła.

Dumnie przestąpiłem próg i wpadłem w łapy Twardego Olgierda, który po przebytej niedawno kuracji odwykowej, był osłabiony i mizerny. Rozpracowałem go w parę minut i poszedłem prosto wzdłuż torów.

Ostra i raczej nieprzyjemna woń siarkowodoru dobywająca się zza węgła, dała mi wiele do myślenia. Przygotowałem się więc na najgorsze — nastroszyłem wąsy, zamieniłem się w Opsisa i podkręciłem regulator napięcia na 80 tys. wolt. Kilkanaście sekund później, powolnym posuwistym



ruchem, zza zakrętu wyłonił się Muchomorek. Groźnie wyglądał, no to go popieściłem. Wstrząsany konwulsyjnymi drgawkami chciał mnie jeszcze struć swym jadem, ale się nie dałem.

Ominąłem dymiące, rozmazane po ścianach tunelu ścierwo i ruszyłem w prawo, gdyż korytarz skręcał i przekształcał się w rząd zamkniętych cel. I tu ogarnęły mnie wątpliwości. Gdzie ja, do cholery, jestem — w Wieliczce, czy na Rakowieckiej? Z rozmyślań wyrwał mnie kolejny Muchomorek, który swą podst(rz)ępną strzępką usiłował... eee... powtórzyłem procedurę elektryczną.

Zabrałem jeszcze trzy bomby i wróciłem do trupka Olgierda. Skręciłem przy nim w lewo i pognałem na spotkanie kolejnych górników. Awangarda umięśnionych typków rzuciła się na mnie, a za chwilę zobaczyłem Arnolda z młotem pneumatycznym, którym chciał mnie przyszpilić do ściany. Nie dałem się. Na drzewo, Szfarc!

W następnej komnacie przekręciłem kontrolnie jakąś wystającą z podłogi wajchę, przez co spowodowałem otwarcie zaworu doprowadzającego wodę do kanału melioracyjnego. Smętny, uschnięty krzaczor sterczący opodal zamienił się w rozkwitające życiem drzewo. Zatopiwszy kły w miąższu jednego z soczystych owoców stwierdziłem, że czas odciążyć nieco szlachetną roślinę i zerwałem z niej wszystkie dostępne płody.

Wskoczyłem w kałużę za drzewkiem...

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

STARY SZYB (15)

Brrrr. Nieprzyjemne miejsce. Zgnilizna nie tylko moralna. Jakieś ohydne pająki pełzające po ścianie opadły mnie zgraną szajką. Strąciłem je znalezionym w pyle pokrywającym korytarz ostrzem od młynka do kawy (SHURIKEN).

Powoli ruszyłem do przodu, zbierając porozrzucane po okolicy kawałki witraży (CRYSTALS). W krótkim korytarzu po lewej stronie znalazłem palnik acetylenowo-tlenowy (FIRE WAND), wylazłem z niego i wszedłem do prawego korytarza, który niebawem się rozgałęził. Jego północna część zalana była trującym śluzem, nad którym przefrunąłem jako Opsis. Moja cierpliwość w posługiwaniu się tą powolną postacią została nagrodzona — odkryłem wspaniałą niebieską kałużę, w której obmyłem swe zmęczone ciało (tym razem w ludzkiej postaci).

Drugi korytarz rychło skręcił na zachód i wypełzła na mnie naprawdę dorodna sztuka. Potworne kończyny — mogące wprawić w przerażenie każdego śmiałka — szybko zostały jednak zgruchotane i posiekane na plasterki (MAGICAL SWORD). Kolejnego przeciwnika oćwiczyłem szpicrutą (STAFF OF POWER) i popędziłem na mały rekonesans. Zwiad zakończył się pomyślnie. Trochę pohulałem. Rozczłonkowałem parę poczwar. Znalazłem także kilka interesujących rekwizytów (TRI-WAND & HEAL POTION).

Na końcu wszedłem do korytarza oznaczonego symbolem, dziwnie kojarzącym się ze spuszczaniem wody z kija. Nabazgrane krwią trójkąty doprowadziły mnie do rozległego pomieszczenia z dużym zagęszczeniem pajęczaków, które jednak potulnie poddały się karzącej dłoni sprawiedliwości ludowej. Sprawiedliwość ludowa poszła sobie później na wschód.

Pierwsza odnoga korytarza prowadziła do centralnej części tuneli, gdzie oprócz masy Muchomorków znalazłem beret z antenką (CANE OF FORCE) i waltornię (SHOCK HORN) — instrumenty potrzebne do uprawiania ciężkiej sztuki przeżycia.

Wschodnia część starej kopalni zaprezentowała mi nowy rodzaj dziwacznego stwora. Szedłem sobie spokojnie korytarzem i dotarłem do omszałej sali podpartej słupami. Kolumny owe okazały się nieco zdradliwe, gdyż za nimi czaiły się poczwary przypominające żywe miny morskie. Okazy owe pluły na mnie licznymi substancjami ofensywnymi, które jednak skutecznie zwalczyłem.

Po szybkiej potyczce z jeszcze jednym grzybkiem, którą rozegrałem ukrytym asem o dużym woltażu, pofrunąłem nad kolejną zieloną taflą trucizny i pociągnąłem za wystający z sufitu łańcuch. Otworzyły się dwie nowe drogi — na zachód i na północ. Wiadomo, najpierw na zachód. Spotkanie oko w oko z ciężkim przeciwnikiem — kolejny pająk, ale ile się z nim namordowałem...

Znaleziony w tej komnacie czubek obelisku posłużył mi do skompletowania postumentu, dzięki któremu otrzymałem formę Kahpy — żabo—chłopa i przeniosłem się do świątyni.

ŚWIĄTYNIA (7)

Spotkałem Smoka Wawelskiego. To nie żarty. Lewitował sobie cichcem pod sufitem. Leniwie przemierzał przestwór korytarzy. Jak mnie zobaczył, to mu chyba trochę rura zmiękła, bo zaczął ciskać jakimś paskudztwem. Przeraźliwie zatrąbiłem na waltorni, wydobywając z niej serię okrutnych dźwięków. Hałas osłabił smoczy błędnik i potwór zwalił się na posadzkę. Podobnie postąpił również jego brat Smog Vavelsky — imigrant z Nowego Jorku, którego spotkałem za chwil trzy.

Ruszyłem na poszukiwanie wyjścia z gmatwaniny pomieszczeń. Jedyna droga prowadziła do południowej części świątyni. Dojście na jej drugi koniec zajęło mi więc nieco czasu. Na miejscu stwierdziłem jednak, że powstała nowa kałuża i kolejny obelisk.

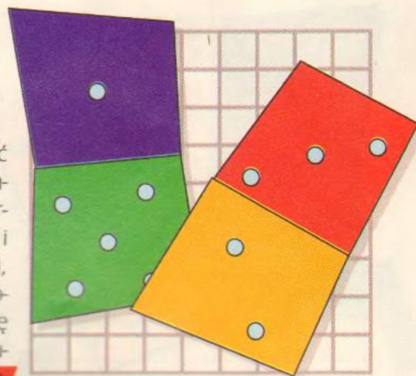
PRZEDSIONEK (16)

Dobra. Co robić? Najlepiej trzymać się lewej strony. Długim i krętym korytarzem popędziłem na zachód. Pęd rozwiewał mi włosy i w każdej chwili mogłem napatoczyć się na jakiegoś czyhającego na łatwy łup obwiesia. Mimo wszystko, do jeziora z trucizną dotarłem bezkolizyjnie. Po zamianie w Opsisa poleciałem na maksymalnej wysokości (aby nie ochlapał mnie bulgoczący, trujący śluz) w kierunku północnym, gdzie w małym zagłębieniu odnalazłem szkatułę. Zawierała nadzwyczaj cenne precjoza: kawał ochronnej blachy falistej (WATER ARMOUR) i radziecką wodę kolońską "Stopa" (STRENGTH POTION).

Odziawszy Kahpę w falistą zbroję, pofrunąłem Opsisem dalej na północ ku wielkiej przygodzie. Zaraz też natknąłem się na czarne mamidła rodem z delirium, które mimo niebywałej zręczności, nie potrafiły jednak zadać poważniejszych ran. Z dużej sali, w której potykałem się z owymi pokracznymi zwidami, prowadziły dwa wyjścia na zachód. W jednym z nich znalazłem grzebień skina (TRIDENT OF MIGHT) — chyba najpotężniejszą broń w grze, zaś w drugim zabawiłem się z szybującą beztrosko żywą bombą głębinową.

Wyjście na wschód było nie-





stety zamknięte ogromną kratą i choć widziałem za nią wodę i śliniłem się, żeby wypróbować pływackie umiejętności Kahpy, moje wysiłki pozbycia się tej przeszkody spełzły na niczym.

Nieco sfrustrowany poszedłem do wyjścia położonego bardziej na południu — tam krata dała się otworzyć i choć było tam kilka niespodzianek, zdobyłem w końcu klucz (GATE KEY) do zamkniętej kraty. Jako łup wojenny uniosłem również sikawkę (WATER CANNON) znalezioną w szkatułce.

Posługując się kluczykiem, przedostałem się do "akwenu". Powstrzymując się od nurkowania przepłynąłem na drugą stronę i... uderzyłem swą czubatą łepetyną w umięśniony i pokryty łuską korpus smoka. Nie zagłębiając się tym razem w jego dane personalne, stoczyłem zażartą walkę, krzesząc z siebie resztkę sił.

Tym razem z rozkoszą zagłębiłem się w chłodne odmęty.

PODWODNA PROMENADA (17)

Nie pamiętam, jak do tego doszło, ale zadusiłem jakiegoś pedałkowatego gostka z dużą liczbą kończyn. Woda roiła się od jakichś parszywych gadzin, a ja kierowany odwiecznym instynktem samuraja płynąłem prosto na zachód. W tej części labiryntu dokonałem bestialskiego mordu. To zakończyło moją podwodną wycieczkę. Za tronem tragicznie zmarłego Wodnego Władcy otworzyło się przejście. Gdy podpłynąłem bliżej, znalazłem jeszcze tabliczkę z hieroglifami. Z nową zdobyczą w łapie przemknąłem się dalej, gdzie czekała już na mnie...

KOMNATA SMOKÓW (18)

W pierwszej chwili zaskoczony ogromem i rozległością hallu, opieszale podejmowałem decyzje. W końcu wrzuciłem tabliczkę do otaczającego mnie kwasu, a gdy ta z głośnym sykiem przemieniła się w parę — śmiało wskoczyłem do trującego płynu. Po zniszczeniu tabliczki, ciecz stała się szkodliwa nie bardziej niż woda z Wisły.

Pobiegłem rączo w kierunku zachodnim, gdzie widziałem czerwono—zielono mieniący się obelisk. Błyskawicznie przybrałem formę Ssaira i znowu przeniosłem się do świątyni.

ŚWIĄTYNIA (7)

Na wstępie dwa węże. Śmieszne są, doprawdy. Pozostało po nich tylko wspomnienie. Nieco dalej znalazłem rurę wydechową (HORN OF THE CAUN) i inną błyszczącą rurę wpuszczoną w podłogę i ciągnącą się aż do sufitu. Kilka ciosów i po rurze zostały tylko wióry — za to w ścianie otworzyło się nowe przejście. Po chwili znalazłem się w sali z kanałem i obeliskami.



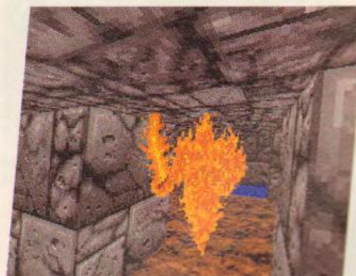
WNĘTRZE ZIEMI (20)

Nie otworzyłem drzwi — choć korciło mnie, tylko poszedłem dalej. Po spotkaniu z dwoma potwornymi pająkami — wystarczył Ssair i grzebień (TRIDENT OF MIGHT), parłem jak rozgrzany do czerwoności parowóz. Zatrzymałem się tylko na chwilę w pokoju z łańcuchem i znienawidzonym już symbolem skautów podziemnych. Po



solidnym przyłożeniu w znak, łańcuch rozpadł się, a utworzone w ten sposób przejście pozwoliło mi na zdobycie kolejnego czipa do zmian formy (OBELISK TIP).

Wróciłem do napotkanych na początku drzwi. Szybko wleciałem do wnętrza tunelu i z miejsca popełniłem straszliwą zbrodnię na dwóch Błotnikach. Przemieściłem się zręcznie do sporej sali, której podłogę stanowiła przelewająca się magma. Trafiłem właśnie na zbiórkę oddziału antyterrorystycznego, ale widząc zawzięte miny



najemników z Lawa Commando, nie zaczepiałem ich, tylko przemknąłem sobie niepozornie wzdłuż lewej ściany.

Trafiłem jak z deszczu pod rynnę — dopadł mnie jakiś gość stojący w płomieniach. Na pierwszy rzut oka wyglądał rubasznie, ale piła w jego garści zmieniła moje zdanie. Z rykiem krzyżowała się "łańcuchówka" z twardymi łuskami mego ogona. Wiktoria.

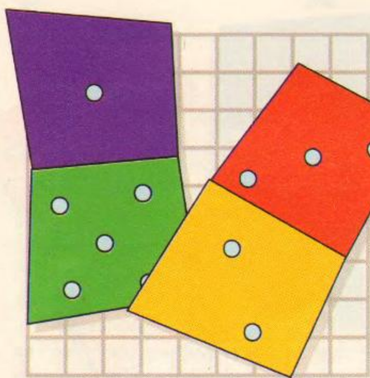
W salce znalazłem lugera (LI-



GHTNING WAND) i odświeżającą moc kałużę — błogosławiony niech będzie ten dzień. Opuściłem to pomieszczenie zrelaksowany i rozluźniony. I było tak do momentu, gdy doleciałem wreszcie do skrawka normalnej ziemi. Wleciałem w boczny korytarz, a tu jak nie gruchnie salwa ze ścian. Mało spodni nie zgubiłem.

O! Jaki piękny sufit! Niesamowite... Krążyłem przez pewien czas

Wymagania sprzętowe:
Minimum 386DX, 40MHz, 4MB RAM i 16 MB miejsca na dysku twardym.



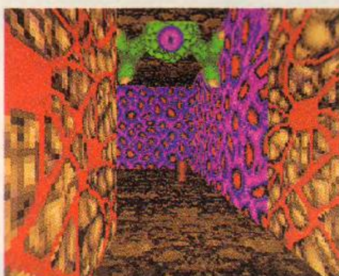
pod nim, podziwiając draperie, aż w końcu sfrunąłem na dół, aby przetaszczyć dwa głazy na miejsca w płytach, w podłodze. Nie było to łatwe, bo kamienie nie odróżniały się zbytnio od podłoża. Ale w końcu... z sufitu wysunął się łańcuch. Szarpnąłem i otworzyło się przejście.

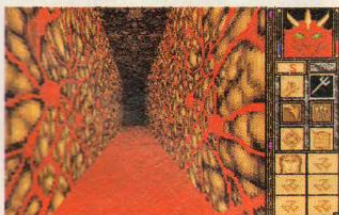
OTCHŁAŃ (21)

Najpierw znalazłem żabę. Jak mnie zobaczyła, to ją tak zamurowało, że otworzyła gębę ze zdziwienia. Zamknij się (HORN OF THE CAUN)! Otworzyło się przejście po lewej stronie. Dążyłem sobie na zachód, kolekcjonując po drodze różności. Trafił mi się nawet zegarek "Wostok" (HOURGLASS).

Odnalazłem w końcu pomieszczenie z pojawiającym się w różnych miejscach obeliskiem. Wsadziłem "Wostoka" w wyrwę w ścianie i obelisk się zatrzymał. Zaopatrzyłem go w czubek (TIP) i mogłem już przybrać formę Grosta — niesamowity gość.

Podszedłem do ściany złożonej z drobnych kamyków i jak nie pacnę w nią garścią — w rozsypkę poszła. Jakieś namolne typki mnie o zniszczenia molestowały, ale zamieniłem się w Ssaira i już bez większych zakłóceń przeleciałem nad obszarem żółtej lawy.





ŚWIĄTYNIA (7)

Jestem tu już po raz ostatni. Nareszcie otworzył się kanał na środku głównej komnaty. Salve!

SERCE VESTE'A (22)

Wszędzie krew. Morze krwi. Jucha, posoka... hejjj. Wali strumieniami z tętnic, pulsuje w żyłach i krąży w arteriach.





Dotarłem do sali z jakimiś paskudztwami pod sufitem. Zauważyły mnie i sieją. Przemiana w Kahpę, pełne zanurzenie i przesmykiem na zachód. Później na północ, w stronę połyskującej we krwi kraty. Bić gadzinę. Z drogi. Za kratą wynurzyłem się i moim oczom ukazało się ogromne, ciężko pracujące serce. Podfrunąłem doń ciekawie i kujnąłem. Lochami zatrząsł jęk i serducho eksplodowało. Wybuch odrzucił mnie na podłogę.

Pozbierałem się chwiejnie, zabrałem leżący obok kryształ i popłynąłem do sali, z której zaczynałem swoją krwawą wędrówkę. Stwory nadal krążyły pod sufitem, ale szybko przestały...

Tym razem na wschód. W małej salce położyłem kryształ na czerwonym piedestale, który opadł powoli pod jego ciężarem. Ruszyłem żwawo w skrajną odnogę pomieszczenia. Podlatujące fosforyzujące ptaki unieruchamiałem Grostem, a w zasadzie — jego czarem paraliżującym. Wkrótce znalazłem kolejny kryształ, który podobnie jak poprzedni osadziłem na podwyższeniu — tym razem niebieskim.

Słusznie się domyślałem, że muszę odnaleźć ostatni gwóźdź do trumny. Wszedłem więc w środkowy korytarz i podążyłem na północ. Zaskoczyli mnie zmartwychwstali wojownicy, których wysiłki były jednak bezcelowe. Miażdżyłem ich niesamowitymi sierpami moich kamiennych ramion.

Kryształu ani na lekarstwo. Za to we wschodniej części korytarzy znalazłem kij baseballowy (STONE SWORD). Wróciłem po śladach i odnalazłem komnatę z rzeźbą Hitlera, z uniesioną w pozdrowieniu ręką. Pomyślałem, że fajnie byłoby wsadzić mu baseballa do ręki — rozerwałoby mnie to troszkę.

Ku memu zaskoczeniu, ta profanacja pociągnęła za sobą lawinę ognia ze ścian, wsadzenie kija w garść otworzyło pomieszczenie za rzeźbą, w którym znajdował się poszukiwany kryształ.









Drogocenny kamień jest już na właściwym miejscu. Zaciskam kciuki. I oto jest... Otwiera się przejście!

VESTE (23)

Nareszcie skończyła się moja harówa. Kończące sztychy i po bólu. Ale, ale... czy ja nie widziałem już gdzieś tego faceta... No pewnie! Spotkałem go w Wieży Wilkołaków. Sympatyczny staruszek. Jeszcze oddycha. Laski nie ma? Krzepki pewnikiem. Zagadnę go, czy nie wie przypadkiem, gdzie jest ten gość, którego mam za tyłek złapać. "Want some seafood, mama?" — rzekłem.

Co on się taki czerwony zrobił? Co ja powiedziałem? Poliglota to ze mnie nietęgi, ale to nie powód, żeby tak się indyczyć. Nie w twarz! Tylko nie w twarz. Doprawdy krzepki staruch. Halo! On się trochę duży chyba zrobił! Zmienia się. Jejku, jak fajnie. Więc to ty jesteś moim "destination"... dziadku. Ja twoim "source" jestem — dostarczę ci tęgiej rozrywki...

Tak zginął dzielny, choć głupi Dieduszka Iwan. Do zobaczenia na srebrnym ekranie... dziadku... piaskowy...

McSon

Od autora:

Oświadczam, że nie odpowiadam za treść opowiadania Kirta. Wiem, że wielu Czytelników zachowałoby się inaczej na miejscu naszego bohatera. Ale pamiętajcie, że do tego samego celu prowadzi wiele różnych dróg. Kirt wybrał jedną z licznych kombinacji, wariacji i permutacji. Będziecie zapewne pisać, że bohater mógł jeszcze zrobić to, czy tamto, a tego nie musiał robić, etc. Nie udowadniajcie jednak, że Yaloviecki jest idiotą i półmózgiem. Ten fakt jest powszechnie znany i może go poświadczyć cała redakcja, która miała wątpliwą przyjemność poznania mego rozmówcy. Przyjmiemy łaskawie uzupełnienia do tego opisu, a gdy uzbiera się ich wystarczający stosik, zdecydujemy się może na suplement.

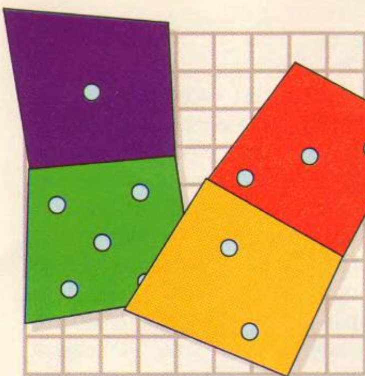
Łączę wyrazy szmacunku. Z podważaniem — McSon



SCHADOWCASTER

Origin/Raven Soft. 1993
Przygodowo-zręcznościowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



nego w dziejach nowożytnej Europy. Nie ulegało wątpliwości, że Napoleon pozostawiony samemu sobie mógłby odbudować potęgę militarną Francji i ponownie zagrozić ówczesnym mocarstwom europejskim.

Prusy ciągle pamiętały straszliwe upokorzenie, jakiego doznały w wyniku kampanii 1806 r. Cała armia pruska upadła wtedy na duchu tak dalece, że najpotężniejsze twierdze poddawały się na pierwsze skinienie dowódców francuskich, często w ogóle nie posiadających artylerii!

Austria nie mogła zapomnieć Napoleonowi licznych klęsk militarnych oraz faktu zepchnięcia jej do roli wasala.

Car Rosji Aleksander I nadal pamiętał o sławnej nocie dyplomatycznej Talleyranda (obmyślonej zresztą przez samego Cesarza), w której odpowiadając na rosyjski protest w sprawie rozstrzelania księcia d'Enghien — Napoleon publicznie i oficjalnie zarzucił Aleksandrowi współudział w zamordowaniu jego ojca, cara Pawła.

Każdy z koalicjantów miał więc liczne powody do tego, aby nie dopuścić do szerzenia się. "napoleońskiej zarazy" w Europie.

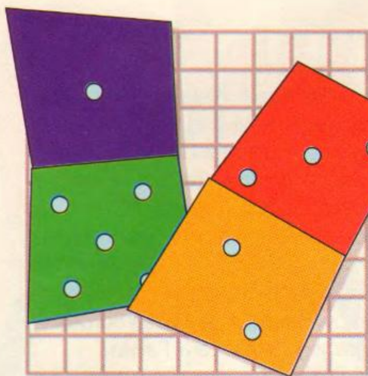
Napoleon rozpoczął organizowanie swoich wojsk. Miał do dyspozycji ogółem 198 tys. żołnierzy, z tego w linii mógł użyć zaledwie 128 tys. i 344 działa. Resztę pozostawił w kraju, gdzie nie wszędzie było spokojnie (szczególnie należało się obawiać powstania w Wandei). Za przeciwnika miał 700 tys. żołnierzy wojsk koalicji, które łatwo mogłyby zostać podwojone. Nie wszyscy jednak znajdowali się w pobliżu Francji. Tylko Wellington stał koło Bru-

RZECZ NIEPRAWDOPODOBNA: CZŁOWIEK POZBAWIONY WOJSKA, BEZ JEDNEGO WYSTRZAŁU POTRAFIŁ PRZEBYĆ PÓŁ KRAJU, WYPĘDZIĆ DYNASTIĘ BURBONÓW I PONOWNIE ZASIĄŚĆ NA TRONIE FRANCJI. ALE TYM RAZEM PRZECIWNICY BYLI MOCNIEJSCI. ANGLICY STALI W BELGII, PRUSACY SZLI IM NA SPOTKANIE, ROSJANIE I AUSTRIACY KONCENTROWALI SWOJE WOJSKA. NA DODATEK, WSZELKIE PRÓBY DYPLOMATYCZNEGO POROZUMIENIA SPEŁZŁY NA NICZYM — NAPOLEON ZOSTAŁ "WYJĘTY SPOD PRAWA". JEDYNE CO POZOSTAŁO, TO WALKA...

Po zajęciu Paryża i przejęciu władzy we Francji, Napoleon próbował negocjacji pokojowych ze swoimi głównymi przeciwnikami, jednak jego propozycje zostały z miejsca odrzucone. Dwory państw koalicji uznały za stosowne raz na zawsze skończyć ze swoim wrogiem. Obawy ich były tym większe, że Bonaparte dokonał czynu wręcz nieprawdopodobnego — bez walki ponownie opanował Francję.

Nikt nie kwestionował zdolności wojskowych Napoleona Bonaparte, niektórzy nawet uważali go za największego geniusza militar-

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69





kseli, a Blücher spieszył mu już z pomocą.

Bonaparte zaatakował Blüchera pod Ligny. Stracił 11 tysięcy, Prusacy zaś 20 tys. żołnierzy. Tylko dzięki utknięciu marszałka Neya nie udało się zamknąć Prusaków w potrzasku i doszczętnie ich zniszczyć. Cesarz wydzielił 36 tys. wojska i oddał pod komendę Grouchy'ego, polecając mu dogonić i rozbić Blüchera. Sam pokonał Anglików pod Quatre Bras i ścigał ich dalej. Spadł silny deszcz, wojska grzęzły w błocie. Pościg został więc udaremniony.

Wellington obwarował się na południe od wsi Waterloo. Cała jego nadzieja była w Blücherze. Jeśli nie nadciągnie mu z pomocą, nic nie uratuje Anglików od kompletnego unicestwienia.

Napoleon zbliżał się już do Waterloo.

Następnego dnia, 18 czerwca 1815 r. Francuzi ruszyli do szturmu. Walka była krwawa, obie strony ponosiły ogromne straty. Wellington wykorzystał ostatnie rezerwy. Był taki moment w bitwie, że on i cały sztab angielski uważali już, że wszystko jest stracone. Napoleon właśnie rzucił do ataku gwardię. I wtedy nadciągnął Blücher, wojska pruskie zaatakowały z animuszem wyczerpanych Francuzów. Bonaparte ciągle jednak zwlekał z wycofaniem się, oczekiwał nadejścia wojsk Grouchy'ego. Choć wtedy miałby i tak mniej żołnierzy niż wojska koalicji, to jednak z pewnością potrafiłby je umiejętnie wykorzystać. Grouchy jednak nie zdążył. Bitwa zamieniła się w klęskę. Francuski generał Cambronne, wezwany do poddania gwardii wypowiedział sławetne przekleństwo, które teraz znamy jako "słowo Cambronne'a" (romantycy przypisują mu filozoficzny monolog, ale w warunkach polowych takie cuda się nie zdarzają).

Jeśli chcesz chociaż na chwilę poczuć się Napoleonem, Wellingtonem, albo Blücherem — zagraj w Fields of Glory! Niestety, nie możesz być Kutuzowem czy arcyksięciem Karolem. Gra symuluje bowiem jedynie kampanię stu dni. Obejmuje ona cztery historyczne



bitwy (Waterloo, Quatre Bras, Ligny oraz Wavre), a także dwie fikcyjne (Nivelles i Wagnée). Nie znajdziemy więc ani Austerlitz, ani Wagram, ani nawet Borodina... Mam nadzieję, że programiści z firmy MicroProse dostarczą nam szybko niezbędne uzupełnienia.

Szkoda, że mamy do dyspozycji tylko kilka bitew. Kampania stu dni była heroiczna, ale z góry skazana na klęskę. Nawet gdyby Ney się nie spóźnił (o co miał do niego pretensje Napoleon) i armia pruska została zupełnie pobita pod Ligny, gdyby potem Napoleon rozgromił Wellingtona (co nie byłoby dla niego wielkim problemem) — pozostawali jeszcze Austriacy i Rosjanie ściągający pospiesznie swoje wojska. W roku 1815 nic nie mogło zapobiec przegranej Napoleona. Gdyby gracz zaczynał, powiedzmy, w roku 1796 to szansa na zbudowanie potężnego imperium byłaby bardzo duża. Nie musiałby popełniać napoleońskich błędów, np. zajmowanie Hiszpanii lub uderzenie w 1812 r. na Rosję.

Miłośnicy dziejów Napoleona mogą więc na razie pogrywać w japońską grę — "Napoleon". Niestety, jest to raczej gra dla księgowego niż dla wojskowego geniusza. Ilość opcji jest stanowczo za duża i nieczytelna, grafika kiepska (EGA), w końcu jest to gra sprzed kilku lat — więc satysfakcja z grania raczej mizerna... Na rynku jest wyraźna luka w grach o temacie napoleońskim, MicroProse rzucił pierwszą "cegłę" dla jej zapełnienia.

Kiedy grę tworzy tak znana firma jak MicroProse, można wierzyć, że jest dobra. Ochoczo zabrałem się więc do jej instalacji na dysku twardym (ok. 12 MB). Z instalacją nie miałem żadnych kłopotów. Odpaliłem grę i starannie obejrzałem wstępny filmik. Było to kilka scenek rodzajowych z bitwy: strzela piechota, grzmią armaty, atakuje kawaleria, jakiś oficer wali z pistoletu, inny tnie szablą aż krew tryska wokół... Grafika "panoramiczna" (w postaci poziomego prostokąta), jakość akwarelowa (słabe barwy, zamazane obrazy). No i zajmuje ten filmik 6 MB twardego dysku.

Co jest istotne i godne podkreślenia — gra tworzy podkatalog INTRO. Aby pozbyć się tej ładnej, ale obszernej czołówki wystarczy ów katalog skasować, a samą grę uruchamiać z pliku fog32.exe. W ten sposób można pozbyć się czołówki bez powtórnej instalacji całej gry...

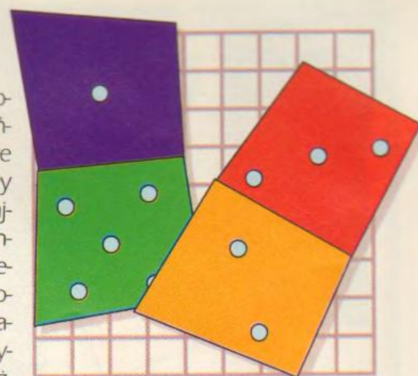
Twórcy gry posunęli oszczędność do tego stopnia, że nie ma osobnego ekranu tytułowego, lecz połączony jest on z głównym menu. Mamy możliwość wgrać zapisaną grę lub rozpocząć nową. Teoretycznie można również przejrzeć bazę danych na temat armii pruskiej, angielskiej i francuskiej. Zawiera ona informacje na temat struktury oddziałów, ich hierarchii, składu, osobowości dowódców, itp. Prócz danych wojskowych mamy w niej także życiorysy oficerów oraz informacje historyczne o rzeczywistych rolach poszczególnych oddziałów w bitwach. Najlepiej jednak przeglądać tę encyklopedię podczas bitwy — daje to nam chwilę oddechu i umożliwia rozpoznanie sił wroga. Na wyższych poziomach realizmu informacje o wrogu nie będą jednak dostępne. Za to podczas oglądania ich możemy sobie posłuchać różnych wersji marsza wojskowego.

Jednak wiarygodność niektórych danych z tej komputerowej "encyklopedii" budzi moje zastrzeżenia. Przyjmuje się bowiem, że Napoleon miał pod Waterloo 72 tys. żołnierzy, zaś Wellington 70 tys., a nie 75 tys. jak tam podano. Poza tym Blücher na papierze mógł mieć 80 tys. (podano 88), jednak zdolnych do walki była mniej więcej połowa, reszta została poważnie zdezorganizowana w wyniku klęski pod Ligny.

Czas już upuścić nieco krwi (swojej lub przeciwnika). Wybieramy sobie bitwę, stronę (zawsze tylko dwie do wyboru, nawet pod Waterloo) i możemy ustalić poziom realizmu oraz ustawienie oddziałów. Jednak przestawianie oddziałów przed bitwą jest trochę utrudnione, bo nie zawsze mamy możliwość ustawienia ich tak, jak byśmy chcieli.



Jeżeli wybraliśmy historyczne ustawienie wojsk, to bitwa rozpocznie się od razu, w innym wypadku musimy ją sami rozpocząć (komputer daje nam bowiem możliwość innego rozmieszczenia wojsk). W trakcie walki możemy regulować kilka opcji: szybkość gry, automatyczne zapisywanie stanu gry oraz inne, mniej ważne. Jeśli mamy włączony zapis automatyczny, to co jakiś czas musimy zadeklarować nazwę pliku, w



którym umieszczony będzie aktualny stan gry. Oznacza to, że kolejne fazy bitwy możemy zapisywać do innych plików. Jest to cenne ułatwienie.

Trzy podstawowe elementy sztuki wojennej w grze Fields of Glory to: cel bitwy, manewry i prowadzenie ognia.

Nie mamy żadnych kłopotów ze zrozumieniem celu naszej rozgrywki: musimy zadać nieprzyjacielowi jak najwięcej strat. Gra kończy się wtedy, kiedy 70% wojsk jednej ze stron jest wyeliminowane (zabici lub ostatecznie wycofani z pola walki), albo wtedy gdy zegar wybije godzinę 21:30. Jeśli dysproporcja w stratach obu stron jest bardzo wyraźna, komputer obwieszcza strategiczne zwycięstwo jednej z nich. Jeżeli jest mniejsza, zwycięstwo jest taktyczne lub marginalne. Przy minimalnych różnicach bitwa pozostaje nierozstrzygnięta.

Manewrowanie oddziałami nie jest zasadniczo trudne. Najpierw wskazujemy odpowiedni oddział. Czasem jest to niemożliwe, bo w tym samym miejscu stoją dwie jednostki (zwykle piechota z artylerią) i najczęściej, jak na złość, wybiera się ta druga. W razie czego trzeba albo powiększyć ten fragment pola walki, albo ruszyć najpierw drugą jednostkę, by dostać się do pierwszej.

Kiedy już wskazaliśmy odpowiedni oddział, pojawia się jego



okienko: obrazek, nazwa oddziału, jego stan oraz dostępne polecenia (czarnym drukiem). Wybieramy polecenie drugie — pojawia się okienko z nowymi opcjami. Wybieramy opcję i wskazujemy kursorem (w postaci czterech koncentrycznych strzałek) punkt docelowy. W przypadku artylerii mamy inne opcje marszu. Jeśli okienko z poleceniami zasłania nam punkt docelowy, to trzeba je przesunąć. Ważne! Gdy chcemy, aby oddziały nie rozłaziły się jak pluskwy, lecz trzymały szyk, musimy sprawdzić czy (kiedy je zatrzymaliśmy) mają w podstawowym menu widoczną opcję Holding, a nie Deploying czy Assaulting. Jeśli jest ustawiona inna opcja niż Holding, to oddział może ścigać nieprzyjaciela, który mu się nawinie pod lufy. W szczególności, jest to bardzo niebezpieczne dla baterii dział: z daleka wspaniale dziesiątkuje wroga, ale jeśli puści się za nim w ślepy pościg — może trafić na inne oddziały, które ją doszczętnie rozbiją. Gdy wskazujemy baterii cel (opcja Target), to koniecznie zamieńmy ewentualne ustawienie Deploying na Holding. W przeciwnym razie możemy się pożegnać z dzielnymi chłopcami z artylerii. Ponieważ przy walce na całej linii frontu nie możemy wszystkiego jednocześnie kontrolować, takie ustawienie parametrów może się opłacić.

Następnym z elementów sztuki wojennej jest wsparcie ogniowe piechoty. Artyleria jest tutaj królową pola walki. Dobrze wykorzystane działa mogą kompletnie zrujnować siły wroga, szczególnie przy najłatwiejszej opcji gry, kiedy przeciwnik prawie wcale się nie rusza. W bitwach z tego okresu występowały już armaty nowoczesnego typu (w przeciwieństwie np. do potopu szwedzkiego), wykonane według pewnych standardów. We Francji reformę artylerii przeprowadził w połowie XVIII wieku Gribeauval: zrezygnowano z ładowania armat szuflami i wprowadzono ładunki zespolone (większa szybkostrzelność), zwiększono koła dział (polepszyło to ich manewrowość), zrezygnowano z kosztownej ornamentacji luf armatnich, ujednolicono typy dział, zmniejszając ich liczbę do minimum.



Podstawowymi działami polowymi w kampaniach napoleońskich były armaty 6- i 12-funtowe (w armii angielskiej występowały też 9-funtowe) oraz haubice. Najlepsze są oczywiście baterie 12-funtowe, mają one zasięg i siłę rażenia większe niż lekkie działa polowe. Nie jest ich jednak dużo, stanowią ok. 20% całego parku artyleryjskiego. Dbaj więc o swoje ciężkie działa, bo niełatwo będzie zastąpić zniszczone — nowymi. Kiedy grałem jako Napoleon pod Waterloo, zdarzało mi się "wystrzelać" ok. 30 tys. nieprzyjaciół przy praktycznie żadnych stratach własnych (rzędu stu kilkudziesięciu ludzi) — proporcje zgoła takie, jak we współczesnej wojnie z Irakiem o Kuwejt!

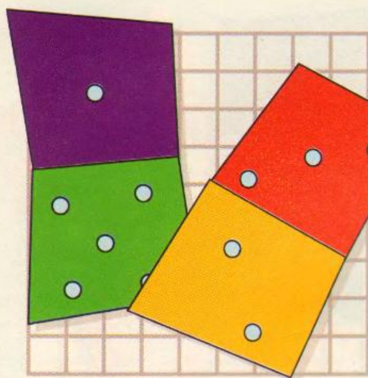
Jeśli jednak przeciwnik wykazuje chociaż odrobinę rozsądku, to walkę trudno będzie szybko wygrać. Dla miłośników spokojnej rozgrywki polecam więc grę na poziomie Conscript. Jeśli się znudzi, można przenieść się na wyższy poziom.

Z własnych doświadczeń wiem, że walka na najwyższym poziomie jest często żmudna i szalenie wyczerpująca, a rezultaty — nawet jeśli są wysokie — nie muszą dawać takiej satysfakcji, jakiej oczekujemy. Dlatego na ogół nie porywam się na najwyższe stopnie trudności, w grach cenię sobie przyjemność rozgrywania i nie lubię nerwówki, a grając na poziomie najwyższym będziemy mieć niejedną okazję do palpitacji serca. Przede wszystkim, oddziały są stosunkowo niesforne, baterie pchają się tam, gdzie nie trzeba i aby je zatrzymać trzeba wielokrotnie powtarzać rozkazy. Zapewne wynika to z fatalnego stanu łączności w tamtych czasach.

W porównaniu z poziomem najniższym, toczenie bitwy pod Waterloo było dla mnie żmudne. Niesubordynacja baterii oraz oddziałów piechoty przydzielonych do ich osłony, powodowała ograniczenie roli ostrzału artyleryjskiego jako kluczowego elementu zwycięstwa. Nieprzyjaciel kilkakroć szarżował i chociaż za każdym razem został odparty, to jednak zadawał straty, szczególnie bolesne było rozbicie 12-funtowej baterii. W końcu zmuszony byłem ruszyć do ataku na całej linii. Czas płynął, a Blücher już niedaleko... I tak dobrze, że o tym wiedziałem. Napoleon wierzył do końca w nadejście Grouchy'ego, ja natomiast wiedziałem, że nie nadejdzie. W efekcie otrzymałem taktyczne zwycięstwo — moje straty były bowiem zbyt wysokie jak na zwycięstwo strategiczne.



W opcji obliczania wyniku najbardziej denerwuje mnie fakt niemożności kontynuowania gry po jego wyliczeniu. Skoro bowiem ścigam wroga, to mam szansę rozbić go całkowicie, a nie tylko przepłoszyć z pola walki. Tym samym mój wynik byłby większy. O sukcesie Austerlitz zadecydowało nie tylko doraźne pokonanie wroga, ale także zniszczenie sporej części oddziałów podczas ich odwrotu (np. potopienie w zamarzniętych stawach). Tu nie dano nam takiej możliwości — nie chodzi o stawy,



lecz o dobicie wroga...

Uwagi praktyczne

Aby artyleria rozpoczęła ostrzał przeciwnika, należy spełnić dwa warunki: cel musi być na linii ognia i w zasięgu dział. Jeśli cel nie jest na linii ognia (Target not in Line of Sight), to trzeba baterię nieco przestawić i spróbować jeszcze raz. Najlepiej wskazywać cel co chwilę podczas ruchu baterii — kiedy go wreszcie złapie, zatrzyma się, a my szybko wydajemy jej dyspozycję (Hold).

Nie ma sensu szturmowanie wrogiego oddziału, ostrzeliwanego już przez naszą artylerię, jeśli stoi on w miejscu. Po jakimś czasie pozostała po ostrzale resztka sama ucieknie. Pozwólmy armatom zrobić swoje. Ciekawostka, nie zauważyłem występowania ograniczonej ilości amunicji — nie żałujmy więc bomb i kartaczy.

Obwarowane w budynkach oddziały wroga są silniejsze w obronie niż jednostki stojące w otwartym polu. Najlepiej właśnie na nie skierować ogień artyleryjski.

Pamiętajmy o ubezpieczeniu własnych baterii, szczególnie tych wysuniętych do przodu i ostrzeliwujących nieprzyjaciela. Chodzi o to, aby w razie kontrataku (głównie kawalerii) mieć możliwość wycofania baterii w czasie, gdy oddział osłonowy będzie walczył z nieprzyjacielem. Szczególnie pieczołowicie chrońmy ciężkie działa.

W czasie walki możemy podglądać raporty sztabowe na temat strat własnych i nieprzyjaciela — wciskamy klawisz "R". Obserwując liczbę i proporcje w rozłożeniu strat, możemy się zorientować, czy gra zbliża się już do końca.

Przesuwanie się wielkich mas kawalerii na tyłach wroga wcale

Staff Officer's Report — Battle of Waterloo

	Friendly Casualties	Friendly Points	Enemy Casualties	Enemy Points
Cavalry	0	0	6071	8958
Infantry	171	-204	22893	25968
Artillery	0	0	3469	4162
Objectives		3720		-1380

Overall Score 41224

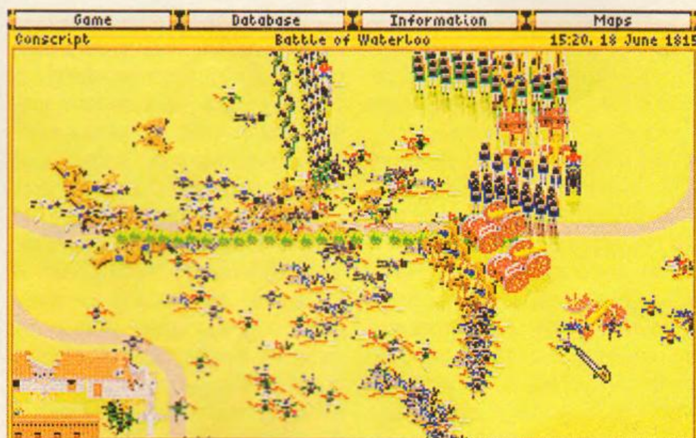
You gained a Strategic Victory against the enemy

nie musi oznaczać szarży (i zwykle jest tylko demonstracją). Nie wpadajmy w panikę z byle powodu.

Dowódca jest oznaczany chorągiewką. Pamiętaj jednak, że jeśli przesuniesz dowódcę (np. dla wycofania go z niebezpiecznego miejsca) to przesuną się również oddane mu pod komendę oddziały. Może to niespodziewanie pomieszać twoje szyki.

Dla estetów: komputer pokazuje również trupy. Jeśli jest ich tak dużo, że nie możesz się połapać, gdzie jeszcze są żywi ludzie — zapisz stan gry, wyjdź z niej i załaduj ponownie. Komputer nie pamięta o położeniu trupów — pole walki będzie czyste jak łza...

Gra posiada trzy poziomy skalowania mapy. Mapa ogólna pokazuje tylko położenia dowódców (oznaczane chorągiewkami) i pozwala na łatwe dowodzenie dużymi oddziałami. Niestety, nie możemy całkowicie polegać na wskazaniach tej mapy, ponieważ nieprzyjacielska chorągiewka oznacza wprawdzie dowódcę, ale nie przesądza o tym, czy obok niego są jakieś wojska. Zanim więc będziemy szarżować na wroga, musimy się upewnić na mapie w średnim powiększeniu, czy nie uderzymy w próżnię...



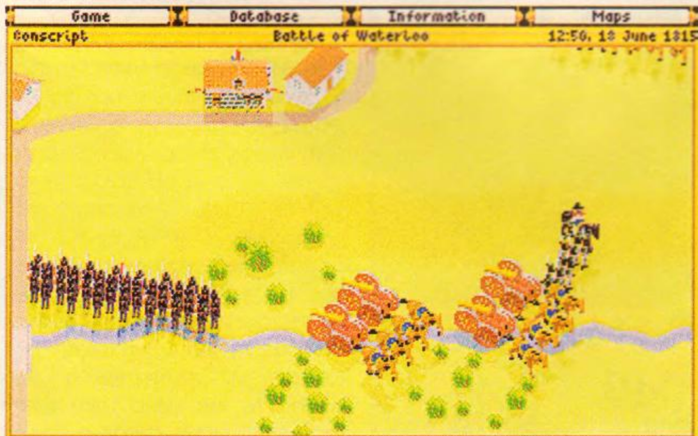
Mapa w skali normalnej (średniej) pokazuje poszczególne jednostki (baterie oznaczane jako jedna armata, inne oddziały jako grupa kilku żołnierzyków). Na tej mapie można kierować ruchem i ogniem wszystkich jednostek, przy zachowaniu pewnego ogólnego wglądu na szeroki obszar pola bitwy.

Maksymalne powiększenie mapy pokazuje nam detale (bateria jako dwa działa lub jedno, gdy jest przetrzebiona; żołnierzyków więcej



niż na mapie w średniej skali, dowódcy jako figurki na koniach, a nie chorągiewki). Polecam stosowanie tej skali mapy tylko przy porządkowaniu jakichś skomplikowanych sytuacji. Co ciekawe, im większe powiększenie, tym głośniejsze odgłosy walki. Jakbyśmy znajdowali się rzeczywiście bliżej pola walki.

Mapę można przesuwać klawiszami kursora. Komputer reaguje jednak z opóźnieniem, nie naciskajmy więc klawisza zbyt długo, bo mapa przeleci nie tam, gdzie trzeba.



Kiedy wywołamy menu oddziału i klikniemy na jego obrazek w tym menu — pojawi się informacja z bazy danych o tej jednostce. Postępując dalej możemy uzyskać szczegółowe informacje o stanie oddziału, poziomie jego sprawności, itp.

Ogólnie, poziom grafiki i dźwięku jest bardzo wysoki. Dźwięki oddają realizm prawdziwego pola walki, każdy nasz rozkaz jest bowiem kwitowany odpowiednim werblem lub trąbką. Wystrzały są podkreślane obłoczkami dymu. Dzięki temu łatwo rozpoznajemy, gdzie toczy się walka. Polecam Fields of Glory wszystkim miłośnikom wojny komputerowej (a nie pracy sztabowej). Wojny, prowadzonej w starych, dobrych czasach.

Kiedy będziesz walczył i przegrasz — możesz sobie spokojnie powiedzieć: gówno! (merde! — gen. Cambronne). To właśnie pod Waterloo narodziła się taka tradycja...

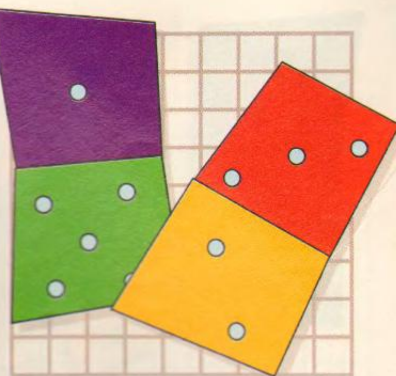
Maciej Warzecha

FIELDS OF GLORY

Microprose 1993
Strategiczno-wojenna
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	90%





JUŻ MYŚLAŁEM, ŻE NA DOBRĄ GRĘ STRATEGICZNO—SYMULACYJNĄ BĘDĘ MUSIAŁ CZEKAĆ DO DRUGIEJ POŁOWY ROKU (CYVILIZATION 2), A TU NAGLE POJAWIŁO SIĘ "UFO". OCZYWIŚCIE — FIRMA MICROPROSE. PIERWSZY KONTAKT Z GRĄ TO TYGODNIOWE "URWANIE FILMU", ZAKOŃCZONE DOPIERO... ZEPSUCIEM SIĘ MYSZY. PO PROSTU ZAKATOWAŁEM MAŁEŃSTWO.

Strach przed zagrożeniem z Kosmosu towarzyszy ludzkości od dawna. W średniowieczu ucieleśniała go kometa przynosząca śmierć, wojny i zarazę. Od publikacji powieści "Wojna światów" Herberta G. Wellsa (1866—1946) mamy już do czynienia ze spersonifikowanym w Obcych — przedstawicielach innej cywilizacji — zagrożeniem, które w późniejszych latach rozwinięto na tysiąc konwencji i sposobów (np. cała trylogia filmowa "Obcy...").

Mimo że Obcych przedstawiano także jako miłe, zagubione w naszej rzeczywistości stworzonka (kinowe "E.T." S. Spielberga), czy jako budzących lęk egzotyką, ale spokojnych międzygwiezdnych podróżników ("Bliskie spotkania trzeciego stopnia" też S. Spielberga), autorzy gry "UFO" poszli tradycyjnym śladem — z nieba spada na Ziemię konkwista.

UFO to gra niezwykle eklektyczna. Widać w niej wyraźne odbicie tendencji zarysowanych już w "Civilization" czy wcześniej, w mało znanej grze "Armour—Geddon". Chodzi tutaj o system: wynalazczość — produkcja. Atrakcyjności dodają grze także silnie zarysowane pierwiastki Role—Playing. Zaś istotą gry jest "szachowa", plastyczna strategia wojskowa na poziomie małego oddziału — oparta o pewien pomysł z takich gier, jak "Rebel Star" (bardzo stara gra na 8-bitowe komputery), "Cohort" (i jego kontynuacja "Fort Apache") oraz przede wszystkim "Space Crusade" firmy Gremlin.

"(...) Obmyślili oni swoje lądowanie na Ziemi z zadziwiającą wprost precyzją — ich wiedza matematyczna stoi niewątpliwie wyżej od naszej — i poprowadzili przygotowania prawie zupełnie jednomyślnie. Gdyby nasze przyrządy pozwalały na to, wzbierające niebezpieczeństwo można by dostrzec znacznie wcześniej w XIX wieku. (...)"

Na szczególną uwagę zasługuje grafika. Praktycznie nie ma słabych stron, ale najważniejszy jest tutaj bardzo wygodny interfejs użytkownika (np. graficzne przedstawienie każdej używanej broni).

Muzyka i efekty dźwiękowe nie odbiegają od ogólnego, wysokiego poziomu całej gry. Ciekawe, że w porównaniu z Amigą, na Pececie raczej rzadko mamy stale towarzyszącą grze oprawę muzyczną. UFO jest wybitnym wyjątkiem. Nastrojowa, grająca w tle muzyka zmienia się w zależności od aktualnej sytuacji. Realistyczne wrzaski i jęki kosmitów, odgłosy odpalanych pocisków, ale przede wszystkim trzask ładowanej broni — to trzeba po prostu usłyszeć. Aha, do gry oprócz Sound Blastera można użyć także karty Gravis Ultra Sound.

O co walczymy

Przed graczem staje zadanie administrowania i dowodzenia jednostką "Xcom", powołaną na mocy rezolucji ONZ nr. 643-2(C). Jest to inicjatywa wszystkich większych krajów naszego globu wymierzona przeciw nasilającej się inwigilacjii kosmitów. Państwa — sygnatariusze tej międzynarodowej umowy — doszły do wniosku, że razem osiągną więcej niż każde z osobna. Jednostka Xcom otrzymała więc odpowiednie dotacje i termin jednego miesiąca na wykazanie się pierwszymi wynikami.

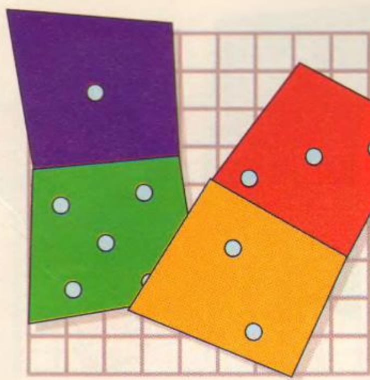
Działaniom tej elitarnej jednostki przyświeca motto: "Obrona — Doświadczenie — Zwycięstwo" i jest to zarazem przepis na ukończenie całej gry. Będąc dowódcą jednostki Xcom musisz w pierwszej kolejności bronić Ziemi przed bezpośrednimi atakami Obcych, które mogą manifestować się w różny sposób. Na przykład, atakowanie bezbronnych miast, eskalacja lotów szpiegowskich, przejmowanie brutalnymi metodami kontroli nad jakimś państwem.

"(...) Ktoś, kto nigdy nie widział żywych Marsjan, z trudem tylko może wyobrazić sobie niezwykłe obrzydzenie, jakie budził ich wygląd. Zwłaszcza drgające nieustannie usta wygięte w kształt litery V, z obwisłą ku przodowi górną wargą, brak łuków brwiowych, brak podbródka (...) — coś niewypowiedzianie potwornego. (...)"

W dalszej kolejności, z wykorzystaniem odpowiedniego aparatu naukowo—technicznego, powinieneś rozpracować ich struktury władzy i technikę wojenną, w szczególności pod kątem zapewnienia Ziemi bezpieczeństwa na przyszłość. Dopiero wtedy będziesz w stanie zdruzgotać ich potęgę.

Jak grać

Na początku musisz wyznaczyć miejsce na pierwszą podziemną bazę Xcom, następnie zaplanować rozmieszczenie pomieszczeń. W jednym z polskich czasopism o grach komputerowym przeczytałem: "na początku zakładasz kilkanaście baz". Pomijając kwestie finansowe, które w zaawansowa-



nej fazie zabawy pozwalały mi tylko na 3 bazy, w "UFO" nie możesz założyć więcej niż 8 baz!

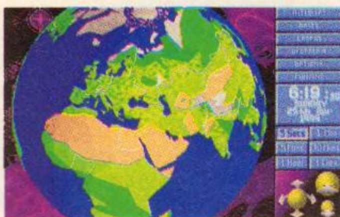
Na dzień dobry masz już skompletowaną flotyllę, jej załogi i sprzęt, możesz więc od razu przystąpić do kontrolowania przestrzeni wokół swojej bazy w poszukiwaniu obcych wehikułów i ich macierzystych baz. Na koniec każdego miesiąca Twoja (a raczej całego Xcom) praca oceniana jest przez Zgromadzenie Ogólne ONZ. Jednak dzięki rosnącemu zaufaniu do Twoich poczynań, nawet brak jakichkolwiek sukcesów i masa popełnionych błędów pozwolą na pociągnięcie projektu jeszcze miesiąc.

"(...) — Melduję posłusznie, panie poruczniku, w nocy rozbito nam działo. Ukrywałem się. Próbuję odnaleźć baterię. Jadąc dalej tą drogą natknie się pan o pół mili stąd na Marsjan.

— A cóż to znów za diabły?

— Melduję posłusznie, opancerzone olbrzymy. Wysokość sto stóp. Trzy nogi. Ciało aluminiowe. Ogromne głowy w kapturach"





Znacznie poważniej wygląda sprawa z sygnatariuszami Xcom. Gdy jakiemuś państwu coś się nie spodoba (np. nad jego terytorium uciekło ci UFO) to zaraz obcina swoje dotacje do wspólnej kasy, z której się utrzymujesz. Trzeba jednak przyznać, że Twoja dokładność w wyplenianiu kosmicznej zarazy doceniana jest tak samo gorliwie i... wymiernie.

Ekrany gry

Grę "UFO" cechuje (w przeciwieństwie do "Cywilizacji") wyraźny dychotomiczny podział. Powoduje on, że wyróżniamy część strategiczno—symulacyjną, operujemy tutaj na dwóch płaszczyznach: szerokiej — trójwymiarowa mapa Ziemi (globus) i szczegółowej — baza Xcom oraz część strategiczno—wojskową, ekran misji (tak będę go nazywał).

Aby uniknąć chaosu, w tej części opisu po prostu przedstawię wszystkie ekrany i funkcje gry, a przy okazji wspominać będę o moich doświadczeniach związanych z poszczególnymi elementami zabawy.



Globus

Zaznaczone są na nim miasta — potencjalne cele terrorystycznych napadów Obcych, Twoja baza (potem bazy) oraz (jeśli się pojawią) bazy Obcych. Przede wszystkim jednak, na globusie widzisz przelatujące lub lądujące UFO. Od mocy radaru w bazie Xcom zależy, w jakim promieniu będą one wykrywane.

Na ekranie przedstawionych jest także dziewięć skal upływu czasu oraz główne funkcje gry. Patrząc od góry:

— błyskawiczny dostęp do aktualnie dyspozycyjnych maszyn;
— ekran bazy, wykresy graficzne;
— UFO—pedia, czyli Twoje aktualne osiągnięcia naukowe, badawcze i techniczne;
— menu wejścia/wyjścia;
— stan dofinansowania przez sygnatariuszy projektu Xcom.

PANEL STEROWANIA



Korzystamy z tej części ekranu gry, dowodząc grupą w trakcie misji. Okna po lewej i prawej stronie — to odpowiednio lewa i prawa ręka. Na przykład, w prawej ręce żołnierz trzyma Ciężki Karabin Plazmowy (Heavy Plasma Gun) z 33 sztukami amunicji, a w lewej pakiet pierwszej pomocy (Medi Kit). Ikony na górze (od lewej do prawej, kolumnami):

1) Ta ikona i jej sąsiadka pod spodem służą do przesuwania postaci w pionie, zdarza się to w trzech przypadkach:
— poruszanie się windą w UFO i w bazie Obcych,
— bieganie po schodach w zabudowaniach i w bazie Xcom,
— przemieszczanie się za pomocą Latającej Kamizelki (Flying Suit).

2) Następne dwie ikony służą do przechodzenia pomiędzy czterema płaszczyznami odwzorowania terenu gry. Bardzo ważne przy celowaniu np. z ziemi do okna na pierwszym piętrze.

3) Ten przycisk wywołuje na ekran mapę, a drugi pod spodem powoduje pochylenie lub wyprostowanie się postaci.

4) Wywołuje okno postaci i sprzętu — możemy tu chować lub wyjmować stąd broń i amunicję, albo podnosić różne gadżety z ziemi. Przycisk pod spodem centruje obraz na aktywnej postaci.

5) Przejście do następnej postaci — przycisk pod spodem powoduje, że aktualna postać zostanie "wyrzucona z kolejki" (czasami bardzo pomocne) i już do niej nie wrócimy.

6) Zakrywa cały widok, jak byśmy patrzyli z poziomu ostatniej kondygnacji — kursor (i celownik) pozostają jednak na swoim poziomie. Przycisk ze znakiem zapytania wywołuje opcje misji, możemy między innymi zapisać stan gry.

7) Zakończenie tury i ostatni przycisk — przerwanie misji (żołnierze pozostawieni poza statkiem — samolotem, albo poza pokojami zrzutu w bazie Obcych — giną).

Cztery kolorowe paski to kolejno Jednostki Czasu, energia, zdrowie i morale postaci. Klikając na symbol szarży dostajemy pełne dossier postaci, jak w ekranie "Soldiers" z menu bazy. Zaś prostokąty ze strzałkami po lewej, to przyciski pozwalające zarezerwować na określony strzał Jednostki Czasu, w trakcie tury każdej postaci.

Baza Xcom

Pasek na górze ekranu pozwala nam łączyć się ze wszystkimi naszymi bazami. Po lewej znajduje się graficzne przedstawienie pomieszczeń bazy, a po prawej — dostępne funkcje.



Build new base

Pierwszą bazę proponuję założyć nad Morzem Kaspijskim (po wybudowaniu dużego radaru masz oko na prawie całą Eurazję i Afrykę), a drugą gdzieś w Meksyku lub na Florydzie. Zastanów się jednak długo (nawet trzy razy) zanim założysz kolejne bazy. Może się zdarzyć, że masz kupę forsy i rzucasz się po całym świecie budując ile można, po czym w następnym miesiącu przychodzi rachunek i masz parę mln na minusie (nic nie można wtedy kupić — nikt nie daje na kredyt).

"(...) — Już tu są! — wrzasnął jakiś człek w błękitnej koszuli. — Tam! Widzicie ich? Tam!

W oddali spoza drzew ukazał się nagle jeden, drugi, trzeci, czwarty Marsjanin. Gnali ciągnącymi się od Chersey polami ku rzece. (...) Potem pojawił się piąty. Pędził na przełaj, wprost na nas. (...)"

Base information

Element ściśle związany z tym, co napisałem poprzednio. Aby zachować finansową równowagę, powinieneś tutaj co jakiś czas zaglądać. Sygnatariusze Xcom zalecają, aby Twoje wydatki nie przewyższały połowy wykładanych przez nich funduszy. Jednak, jeśli jesteś dobry "w te klocki", nie musisz tego rygorystycznie przestrzegać — pamiętaj o niemałych, doraźnych dochodach po wyprzedaży łupów z każdej udanej misji (przeciętnie ok. 1,5 mln !). Poza kwestiami finansowymi, przedstawione są tutaj inne istotne informacje, np. o wolnych miejscach w pomieszczeniach mieszkalnych, laboratoriach i warsztatach, czyli ile jeszcze możemy zatrudnić żołnierzy, naukowców i inżynierów. Pilnuj także zakresu wolnej przestrzeni w magazynach.



— Koszt konwencjonalnych maszyn "Skyranger" i "Interceptor" to miesięczna opłata za wynajęcie (0,5 mln), a nie jednorazowa kwota do zapłacenia. Podobnie jest z pensjami i żołdem dla całego personelu!

— Pamiętaj, że naukowcy i inżynierowie oprócz zajmowania warsztatów i laboratoriów, zajmują także pomieszczenia mieszkalne!

Soldiers

Tutaj mamy najpełniejszy dostęp do danych naszych żołnierzy. Najważniejsze z nich to szybkość działania (Time points) oraz umiejętność strzelania i rzucania. Na początku wojacy będą padać jak muchy, ale z czasem (po wyposażeniu ich w pancerze) wykrystalizuje się pewien stały skład jednostki, a doświadczenie zdobyte w polu owocować będzie zwiększaniem się umiejętności postaci (jak w grach RPG). Żołnierzom możemy zmieniać imiona i nazwiska. Każdy obrońca Ziemi może także otrzymać pancerz (jeśli takimi dysponujesz). Na tym koniec, gdyż uzbrojenie jest związane z konkretnym samolotem — statkiem, a nie z jego pasażerami. Rozdzielenie broni i amunicji następuje zawsze po wylądowaniu na miejscu akcji.



Equip craft

Najważniejsza i najczęściej używana funkcja. Dokonujesz tutaj załadowania na wskazaną maszynę broni i amunicji (z magazynu) oraz przydzielasz do niej odpowiednią załogę. W wypadku myśliwców lub myśliwców—transporterów (jak "Avenger") dokonujesz także wyboru uzbrojenia do walki w powietrzu.

— Nie wiadomo dlaczego amunicję, która brała udział w walce, komputer traktuje jako zużytą do końca (choć zostają jeszcze naboje), nie zapominaj więc o uzupełnianiu jej zasobów (po każdej misji).

— Jeśli chcesz sprzedać niepotrzebne wyposażenie jednej z maszyn, wcześniej przenieś je do magazynu.

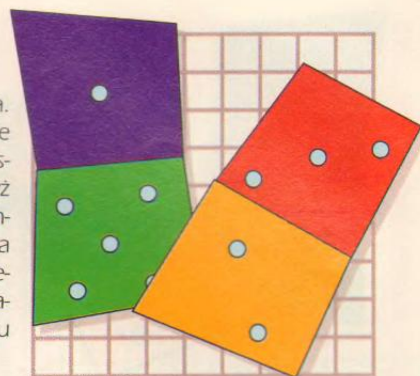
— Jedyna wada gry "UFO" — nie można zmieniać mylących się nazw wehikułów.

"(...) Dalej, choć może to w świecie płciowym wydać się dziwne, Marsjanie nie posiadali żadnej płci, a więc pozbawieni byli wszystkich tych burzliwych uczuć, jakie miotają podzieloną na rodzaje ludzkością. (...)"

Build facilities

Budowa, albo w wypadku pierwszej, rozbudowa bazy. Niestety, na wybudowanie pomieszczenia—urządzenia trzeba sporo czekać i nic na to nie poradzimy. Warto przewidywać swoje zapotrzebowania. Do dostępnej na początku gry listy będą przybywać, w miarę rozwoju nauki, następne pozycje.

— Kliknięcie myszą na pomieszczeniu — usuwa je. Oczywiście, jeśli nie jest to hangar z maszyną albo pracujący warsztat.



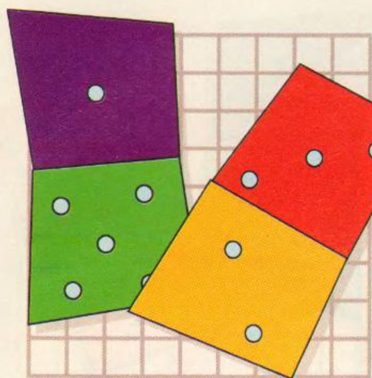
— Nowe pomieszczenia można stawiać tylko w sąsiedztwie już WYBUDOWANYCH (a NIE dopiero budowanych) obiektów, stąd inicjujący budowę nowej bazy szyb windy warto postawić pośrodku — zawsze z którejś strony będzie można się "podłączyć".

— Nie rozpoczniesz produkcji nowego samolotu — statku, bez chociaż jednego wolnego hangaru.

Research

To moja ulubiona pozycja, czyli prace naukowe nad nowymi technologiami (głównie poprzez analizę zdobytego wyposażenia Obcych) oraz ważne odkrycia prowadzące do pełnego poznania pozaziemskiej kultury.

Po rozpoczęciu konkretnego projektu (możesz prowadzić kilka jednocześnie —zależy ilu masz naukowców) będziesz informowany o (najczęściej kiepskich) postępach w pracach. Po zakończeniu procesu badawczego, w UFO—pedii przybędzie kolejna pozycja, a Ty (w przypadku projektu technicznego) będziesz w stanie coś nowego wyprodukować, postawić lub kontynuować prace naukowe w wytyczonym kierunku. Pamiętaj, opcja Research jest tak samo istotna dla pomyślnego zakończenia gry, jak działania militarne! Aby zająć się projektem bezpośrednio związanym z Obcymi — musisz mieć choć jeden egzemplarz obiektu badań.





Widok z poziomu drugiego piętra na ostrzelaną z czołgu elewację budynku

Generalnie, prace badawcze możemy podzielić na:

— Rozwój ziemskiej technologii militarnej (tylko na początku — chodzi tu głównie o broń laserową).
— Prace nad bronią używaną przez Obcych. Bardzo ważne, taką broń, a jest ona znacznie lepsza od ziemskiej, np. Heavy Plasma Gun, możesz potem produkować lub używać znalezioną przy kosmicie na polu walki.
— Tworzenie nowych konstrukcji, opartych na "obcej" myśli technicznej. Tutaj przede wszystkim nowe maszyny latające oraz pancerze dla żołnierzy, a także np. Flying Suit — latająca kamizelka.
— Badanie ras Obcych oraz wytworów ich kultury na podstawie wraków UFO, znalezionych tam przedmiotów i urządzeń oraz żywych (trzeba ich obezwładnić zamiast zabijać) i martwych kosmitów.

Ta ostatnia kategoria nie przynosi na pierwszy rzut oka żadnych wymiernych efektów — nie przybywają nam żadne nowe możliwości, ale po pierwsze: stwarza ona niesamowity klimat gry, po drugie: Po jakimś czasu pewne zdobyte w ten sposób wiadomości będą nam niezbędne do ostatecznej rozprawy z Obcymi.

— Nic nie będziesz miał z nowej broni, jeśli nie zająłeś się też jej amunicją.
— Do pracy nad żywymi kosmitami potrzebujesz dla nich specjalnego pomieszczenia w bazie!
— Badanie żywych kosmitów jest z reguły "ślepe", to znaczy nie przynosi spodziewanych efektów, ale trudno, nic nie przychodzi łatwo.
— Listę przechowywanych w bazie żywych Obcych możesz zdobyć tylko przy Transferze.

Manufacture

Przydomowa fabryczka produkuje wyłącznie owoce pracy umysłowej Twoich naukowców. Nie wyprodukujesz tutaj żadnej broni ani amunicji w rodzaju tych, jakie są osiągalne na wolnym rynku (patrz Purchase/Recruit i Sell/Sack) i odwrotnie, tam nie kupisz niczego, co opracowano lub zbadano w Twoim laboratorium — szczególnie broni i amunicji Obcych.

Po zainicjowaniu "cyklu produkcyjnego" otrzymasz konkretną informację o terminie zakończenia prac — w dniach i godzinach do zakończenia montażu. Termin ten zależy oczywiście od konkretnych rzeczy — rodzaju prac (szybciej robi się magazynek plazmowy niż cały statek), wielkości produkcji (zrobione już egzemplarze są stale do naszej dyspozycji) oraz od liczby zatrudnionych przy danej produkcji inżynierów.

Oczywiście, wyprodukowanie każdej rzeczy kosztuje — nic nie jest za darmo, a dodatkowo przy produkcji osiągnięć cywilizacyjnych Obcych (np. ciężkiego karabinu plazmowego z amunicją) potrzebne są akcesoria dostępne tylko na statkach i bazach Obcych: Elirium 115 (podstawowe źródło wszelkiej energii kosmitów), Alien Alloy (kruszec) oraz na maszynach latających — UFO Power Source i UFO Navigation.



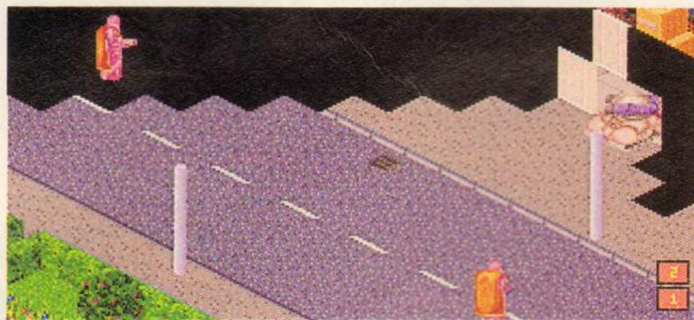
Środek czysty... — Over

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Transfer

Przenoszenie się z bazy do bazy to instytucja, uważam, w tej grze niepotrzebna. Rozumiem, że trzeba specjalnie transferować np. pięć karabinów oraz rakiety do czołgu, ale transfer sprawnej maszyny z załogą? Przecież można po prostu polecieć do drugiej bazy, tak jak leci się na misję! Pieprzu dodaje fakt, że ta usługa jest bardzo kosztowna: kilkaset dolarów za transfer kilku sztuk broni, a półtora miliona za transfer "Skyrangera". Jedynie transfer ludzi, a także żywych i martwych kosmitów nic nie kosztuje.

— Upewnij się, czy w bazie docelowej są magazyny w stopniu wystarczającym przygotowane na przyjęcie transferu!



Patrol Obcych czai się za drzwiami magazynu

— Podobnie jak następna opisana operacja, transfer zajmuje trochę czasu.

Purchase/Recruit

Jedno z naszych okien na świat. Kupujemy tutaj maszyny, czołgi, broń, amunicję oraz wynajmujemy personel i statki — samoloty. Nie kupisz niczego, jeśli nie będziesz miał miejsca w magazynie, tak samo z personelem i pomieszczeniami mieszkalnymi, choć zapełnione laboratoria i warsztaty nie stanowią przeszkody (kadra naukowo—techniczna będzie siedziała bezczynnie). Pamiętaj, że ekwipunek i grupa nowych ludzi przybędą z pewnym opóźnieniem, zależnym od konkretnego asortymentu!
— Ważne! Przycisk OK leży po lewej, a Cancel po prawej stronie, czyli dokładnie odwrotnie niż w Windows. Podejrze-

Auto Cannon



(Ręczne Działko Automatyczne)
Szybsza wersja Heavy Cannon pracująca na mniejszym kalibrze. Nieco mniej celna, można prowadzić ogień seryjny.

Blaster Launcher



(Wyrzutnia Masowego Rażenia) — broń Obcych. Nie ma drugiej broni o takiej sile rażenia. System zdalnego inteligentnego naprowadzania pocisku pozwala na pokonywanie zakrętów i stromych wzniesień. Zalecana daleko posunięta ostrożność przy odpalaniu!

Heavy Cannon



(Ręczne Działko)
Siła rażenia zależy od użytej amunicji. Mniejsza jednak od Rocket Launcher. Broń szczególnie ciężka, nieporęczna w obsłudze — do efektywnej pracy potrzebuje dwóch wolnych rąk. Zalecam ją tylko na początku gry. Amunicja: konwencjonalna (penetrująca ciało), eksplodująca, zapalająca.

Heavy Laser



(Ciężki Karabin Laserowy)
Znacznie silniejszy od Heavy Cannon i Rocket Launcher (na małe pociski). Niezbyt celny, w porównaniu z inną bronią, ale nie potrzebuje amunicji! Polecam tę broń jako zapasową na pokładzie.

Heavy Plasma



(Ciężki Karabin Plazmowy) — broń Obcych.
Powinien być podstawową bronią Twoich żołnierzy. Drugi pod względem siły rażenia po Blaster Launcher. Najtwardszy Obcy — Muton raz trafiony pada w 90% przypadków. Broń bardzo celna. Do produkcji amunicji potrzebne jest Elirium-115.

Rifle



(Karabin)
Konwencjonalna broń wspomagana laserowym celownikiem, bardzo celna, ale za słaba. Nawet Obcy — Sectoid przeżyje bezpośrednie trafienie.

Rocket Launcher



(Ręczna Wyrzutnia Rakietowa)
Niezwykle skuteczna (laserowy celownik). Używa pocisków małej i dużej mocy oraz zapalających. Ale może się zdarzyć, że np. Muton trafiony rakietą w plecy przejdzie jeszcze kilka kroków! Wyposażona w pociski zapalające może pełnić funkcje miotacza ognia.

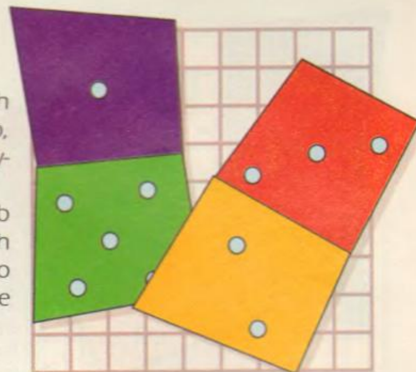
Small Launcher



(Mała Wyrzutnia Pocisków) — broń Obcych.
Wraz z kompletem naboi — Stun Bombs, służy do obezwładniania Obcych na odległość. Niezbędna, jeśli chcesz upolować żywego kosmitę. Bardzo celna.

wam, że wielu stałych użytkowników tego systemu, tak jak ja, będzie z uporem maniaka kończyło zakupy w "sklepie Koła Fortuny" naciskając przycisk po prawej stronie, którym jest w grze "UFO" Cancel, i co najgorsze, nie zdając sobie z tego sprawy! Jeśli po dwóch tygodniach nic nie przyszło, możesz być pewien, że pomyliłeś przyciski.

— Nie zapominaj o rakietach lub amunicji do czołgu i Twoich podniebnych maszyn! Nikt Ci o tym nie przypomni, a w czasie akcji będzie już za późno.



Sell/Sack

Jak poprzednio, tylko w drugą stronę. Wpadaj tutaj często z przestarzałą i nie używaną bronią. Po co zbierać złom (o skupach metali nic mi nie wiadomo). Jednak przede wszystkim korzystaj z tej funkcji po każdym powrocie z misji.



Nocna misja w tajdze

Możesz także sprzedawać ciała Obcych, ich broń i amunicję (z reguły są to nie zalecane przeze mnie pistolety plazmowe) oraz to, co z UFO da się wydłubać (ale nie sprzedawaj Elirium 115, chyba że na samym początku gry).

Geoscape — powrót do globusa.

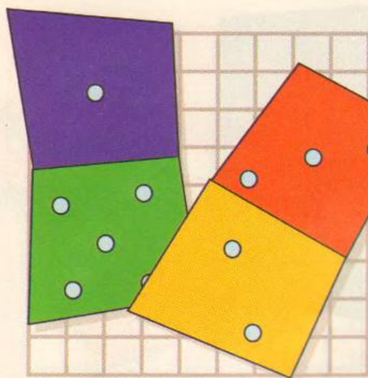
Walka w powietrzu

Następuje po kontakcie Twojej maszyny z UFO. Do jej prowadzenia nadają się tylko maszyny wyposażone w broń pokładową — myśliwce. Na początku gry będzie to tylko Interceptor. Starcie prowadzi się bardzo łatwo na małym oknie (raz udało mi się uzyskać zdublowane okno — dwa Interceptory złapały jedno UFO), gdzie do nas należy tylko kontrolowanie odstępu od obcego obiektu i ewentualnie — decyzja o ucieczce.

Odpalanie rakiet i strzały z działka następują bezwiednie. Starcie powinieneś zakończyć zestrzeleniem (UFO crash down) lub całkowitym zniszczeniem przeciwnika (UFO destroyed). W tym pierwszym przypadku, o ile nie odbyło się to nad morzem, na ziemi pozostanie mniej lub bardziej uszkodzony statek i załoga, albo resztki — to robota dla właściwego uderzenia wykonanego za pomocą samolotu—statku transportowego, który przywiezie na miejsce właściwą "ekspedycję karną", ale to już temat następnego rozdziału.



Nieproszony gość w bazie Xcom



Ekran misji

Misję odbywamy w trzech przypadkach:

1) staramy się przejąć UFO, które wylądowało na Ziemi, bądź zostało zestrzelone;
2) chcemy zniszczyć bazę Obcych, albo tylko trochę w niej poszaleć;
3) bronimy naszej bazy przed atakiem kosmitów.

Tuż przed właściwą misją następuje rozdzielenie znajdującego się na pokładzie uzbrojenia pomiędzy członków załogi. Nie naciskaj prawego przycisku myszy! Załadowaną broń możesz rozładować, klikając jej wizerunkiem na ikonie w prawym, górnym rogu, ale drugą rękę musisz mieć wolną na magazynek!

We wszystkich przypadkach gra polega na sterowaniu ruchami i strzałami wszystkich uczestniczących w misji żołnierzy, każdy ma określoną pulę tzw. Jednostek Czasu (Time Points), z której czerpiemy na każdą mechaniczną czynność postaci — ruch, obrót, przeładowanie broni, podniesienie czegoś z ziemi. Im postać ma więcej Jednostek Czasu — tym jest szybsza w działaniu.

Po dokonaniu ruchu wszystkimi żołnierzami, kończymy naszą turę i czekamy na ruchy Obcych. Jeśli zostawiliśmy komuś trochę Jednostek Czasu — może on reagować na ewentualną obecność i ataki kosmitów.

Oddanie strzału polega na wyborze sposobu celowania z okna prezentującego niesioną broń i kliknięciu myszką na celu. Wybieramy wtedy...

"(...) Widać było posępne ich postacie wynurzające się z wody i oddalające się od siebie w ucieczce ku brzegowi. Jeden podniósł aparat ze Snopem Gorąca, skierował go skośnie w dół i natychmiast trysnęły z wody obłoki pary. Snop musiał przebić stalowy pancerz statku równie łatwo, jak rozpalone do białości żelazo przebija kartkę papieru. (...)"

— Auto Shot, czyli seria, najmniej dokładne strzelanie. Posiada jednak zalety. Po pierwsze wymaga niewielu punktów ruchu, po drugie składa się właściwie z trzech strzałów (jak to seria).
— Snap Shot, szybki strzał "z biodra", nieco celniejszy od Auto Shot.
— Aimed Shot, najdokładniejszy strzał poprzedzony starannym celowaniem. Zabiera najwięcej Jednostek Czasu.
— Throw, rzut bronią. Nikomu tym się krzywdy nie zrobi.

Przy celowaniu i obserwowaniu terenu warto pamiętać o poziomie, na którym znajduje się kursor lub celownik! Jest to o tyle ważne, że w danej chwili na ekranie jest tylko to, co widać w dole, z aktualnie nastawionego poziomu. Łatwo wtedy nie zauważyć np. latającego Floatera.

Na szczęście, jeśli żołnierz zauważył Obcego, w prawym dolnym rogu pokazuje się numerek 1 (jeśli dwóch, to numerki 1 i 2, itd.). Z wymienionych poprzednio przyczyn, jest to bardzo pomocne rozwiązanie. Poza tym, np. Muton stojący na leśnym runie jest całkowicie zamaskowany.

Na początek odkryte są tylko te fragmenty terenu, które widzą członkowie ekspedycji, albo są widoczne z czołgu — rozwiązanie znane z gier Empire, Civilization, Warlords 2 i Merchant Prince. Nawet gdy znamy już jakiś teren, na ekranie pokazany jest ostatni zarejestrowany stan, a nie bieżący — pamiętaj więc o rozglądaniu się co jakiś czas (prawy przycisk myszy i kierunek).

Po unieszkodliwieniu wszystkich Obcych (specjalnie napisałem unieszkodliwieniu — chodzi tu także o uśpienie ich za pomocą Small Launchera lub Stun Roda) albo po zniszczeniu centralki w ich bazie, misja kończy się sukcesem. Przyznawane są punkty (także karne) oraz przejmowany jest znaleziony sprzęt (i zwłoki).

— Każdą turę zakończ kucnięciem. Przykucnięty za murkiem czy zbożem, jesteś dla wroga całkowicie niewidoczny, choć sam widzisz wszystko.
— Nie wypuszczaj pojedynczych żołnierzy na penetrowanie terenu! Jeden strzał może być niecelny, drugi rzadko.
— Jeśli zostawiasz trochę Jednostek Czasu żołnierzowi — upewnij się, czy nie strzeli on z wyrzutni rakiet, albo co gorsza z Blaster Launchera — łatwo wtedy o wypadek.
— Unikaj akcji nocnych. Jeśli nie masz pancerzy, takie wypady kończą się jatką (krwawa sałatka z Twoich żołnierzy).
— Jeśli mimo wszystko walczysz nocą (bo wszyscy mają na przykład pancerze), to warto podpalić jakąś stodołę lub dom. Nie warto natomiast zawracać sobie głowy nieskutecznymi flarami.
— Wypuszczaj na rekonesans czołg, niech rozejrzy się po terenie wokół maszyny.
— Jeśli walczysz w terenie zabudowanym, dobrym pomysłem jest rozwalenie od razu ścian koło miejsca lądowania (z czołgu lub wyrzutni rakiet).
— Ze względów oczywistych nie zostawiaj żołnierza na koniec tury przy oknie.
— Nie trać czasu na obchodzenie, objazdy i szukanie przejścia. Ogniem wycinaj sobie drogę. Szczególnie w krajobrazie wiejskim jest to konieczne.
— W bazach i statkach Obcych możesz z powodzeniem strzelać "przez windę" (do stojącego na następnym poziomie kosmity).

"(...) Dokoła zaś, rozrzuceni po całej twierdzy, jedni w obalonych Machinach Bojowych, inni w kabinach bezczynnych Machin Roboczych, jeszcze inni leżąc rzędem, sztywno i nieruchomo — spoczywali Marsjanie, martwi, zabici przez chorobotwórcze i gnilne bakterie, z którymi nie umiały walczyć ich organizmy. (...) Zginęli, gdy zawiodła cała potęga człowieka, zgładzeni przez malutkie, niewidoczne stworzonka, które mądrość Boża ustanowiła na ziemi. (...)"

Na tym na razie kończymy. Za miesiąc dalszy ciąg opisu, w tym szczegółowe omówienie sprzętu, opcji Research, ras Obcych oraz różnych taktyk walki (w zależności od terenu).

Przytoczone cytaty pochodzą z książki: H. G. Wells, "Wojna światów", tłum. H. Józefowicz, Wydawnictwo ISKRY, Warszawa 1987.

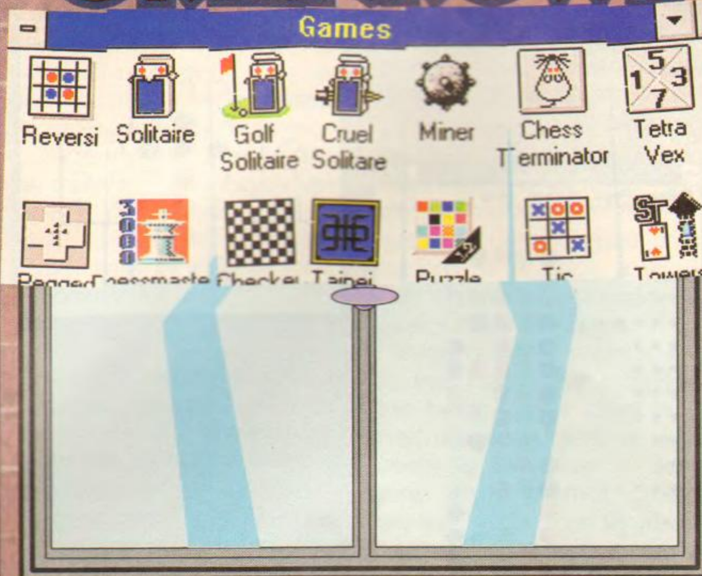
Marcin Grabski



UFO-ENEMY UNKNOWN
MicroProse 1994
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

OKIENKOWE



PEREŁKI

PERŁA TO NIE DIAMENT — NIE JEST KRYSZTAŁOWO PRZEZROCZYSTA, LECZ MATOWA. W TEN SAM SPOSÓB MOŻNA OKREŚLIĆ WIĘKSZOŚĆ GIER NAPISANYCH DLA WINDOWS. NA OGÓŁ SĄ TO GRY BARDZO MAŁE, WRĘCZ MIKROSKOPIJNE W PORÓWNANIU Z ICH DOS—OWYMI BRAĆMI, PO PROSTU — OKIENKOWE PEREŁKI.

Pod pewnymi względami gry działające pod Windows przypominają mi stare przeboje z ZX Spectrum. Nie dotyczy to raczej gier logicznych ale takich (z obecnego punktu widzenia) śmieci, jak Lander czy Warhead. Muzyka z wewnętrznego głośniczka, prymitywny koncept — zupełnie jak za starych, 8-bitowych czasów...

Na szczęście nie wszystkie kojarzą się z ZX Spectrum. Na przykład Win Adventure to klasyczna gra tekstowa. Jeden obrazek (dekoracyjny!) i sam tekst. Cała gra to tylko tekst! Wciskamy klawisz "w lewo", a komputer wypisuje gdzie jesteśmy. To tak, jakbyśmy grając teraz w jakąś grę przygodowo—tekstową, zamiast postaci i krajobrazów czytali tylko teksty: "...Jesteś na skraju dżungli. Przed tobą przepaść. Obok drzewo, a na nim anakonda. Przepaści nie da się przeskoczyć. W tle piękny krajobraz...".

Są jednak gry logiczne i to w nadmiernej ilości. Pod Windows bowiem nie będą dobrze chodziły gry wymagające szybkiej animacji — GUI (interfejs graficzny) Windows pochłania zbyt wiele mocy obliczeniowej komputera, aby takie gry działały płynnie. Gra logiczna jest z reguły statyczna — nietrudno więc ją stworzyć.

O takich cackach multimedialnych jak Golf for Windows napiszę może innym razem...

Zaletą gier okienkowych są ich niewielkie rozmiary. Czasami zajmują tylko po kilkanaście kilobajtów! I zazwyczaj mają (lepszy lub gorszy) plik HELP, objaśniający zasady gry. Takiej pomocy jeszcze długo nie znajdziemy w grach DOS—owych.

Czy należy więc zapełniać miejsce na twardym dysku takimi gierkami? Zamiast odpowiedzieć na to pytanie, przedstawię niektóre z nich.

Block Breaker



Popularnie nazywam go Arkanoidem, bo przypomina tę klasyczną grę z 8-bitowych komputerów i ulicznych automatów. Różnice są minimalne: podobna piłeczka i deseczka do jej odbijania. Typowa



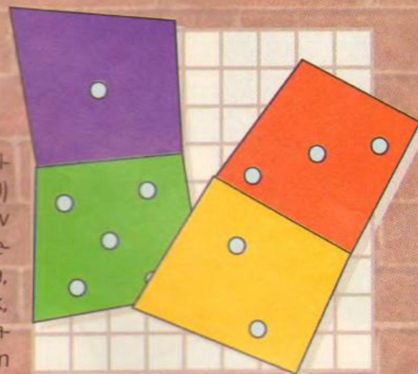
zręcznościówka, ale znam profesora uniwersytetu, bardzo mądrego i poważnego człowieka, który po mistrzowsku opanował grę w Arkanoida (w tym wypadku, jak sądzę, w wersji dla DOS).

Cheese Terminator



Gra nie ma nic wspólnego z Arnoldem (T-800) i scenerią Los Angeles w roku 2029. Jej bohaterem jest sympatyczna myszka, która przesuwa kawałki sera tak, aby umieścić je na polach oznaczonych kropkami. Położony tam serek zostaje nadgryziony. Trzeba w ten sposób przełożyć wszystkie serki. Ładna grafika i niebanalny pomysł.

Przejście tej gry może być bardzo trudne: jeden fałszywy ruch i serka nie da się położyć tam gdzie trzeba, bo nasza myszka potrafi tylko pchać. Nie może serka ciągnąć, nie ma też tyle siły, aby pchać za każdym razem więcej niż jeden. Trzeba więc wszystko dobrze przemyśleć przed wykonaniem kolejnych ruchów. Na szczęście, czas tutaj się nie liczy, komputer interesuje się tylko liczbą kroków, które musieliśmy wykonać. Jest także opcja treningowa. Kto chce poćwiczyć, ten może wywołać dowolny poziom gry i opracować technikę ustawiania serków. Jeśli nic nie chce nam się udać — można się poddać. Mamy cztery myszki (niestety, jedna podłączona do komputera...), zatem do trzech razy sztuka...

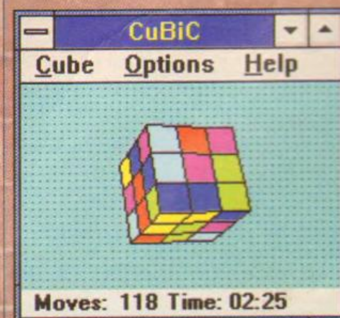




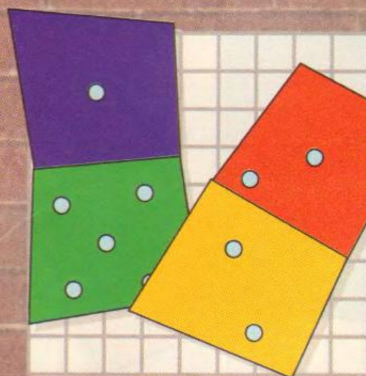
CuBiC



Po prostu kostka Rubika. Klasyka, zmiany czysto techniczne: możliwość dobierania kolorów, włączania dźwięku, itp. Poza tym działamy tak samo, jak



OKIENKOWE



z plastikowym pierwowzorem. Ale komputer może znaleźć rozwiązanie za nas...

Minesweeper



Miner, zwany czasami saperem, to jedna z dwóch gier dostarczanych standardowo z Windows. Zasady są proste: jesteśmy na polu minowym. Wybieramy jakieś pole myszką. Jeżeli jest tam mina — bum! Saper myli się tylko raz... Jeśli nie ma miny, to na tym polu pojawia się cyfra



mówiąca, ile min jest na sąsiednich polach. Jeśli nie ma żadnych — wszystkie sąsiednie pola odkrywają się automatycznie. W ten sposób można odkryć całą "łysinkę".

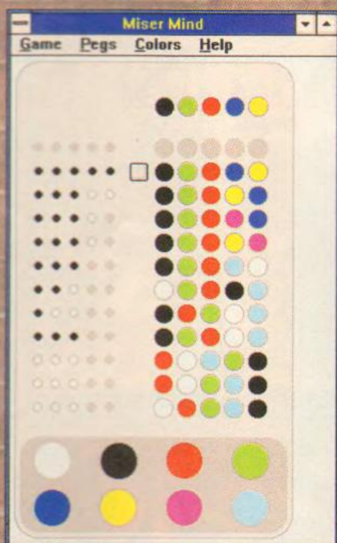
Dalej, to już trzeba troszeczkę pomyśleć. Czasem wybór pola ze znajdującą się miną jest oczywisty. Niekiedy trzeba wybierać losowo — innej rady nie ma. Oczywiście, jeśli zaznaczyliśmy już wszystkie miny w sąsiedztwie naszego pola i jesteśmy pewni, że innych już tam nie ma — odkrywamy resztę sąsiednich pól. W ten sposób, krok po kroku, możemy rozminować całe pole.

W grze liczy się czas. Zatem długi namysł nie doprowadzi nas do rekordu, chociaż daje większe szanse szczęśliwego zakończenia gry. Ale patrząc z drugiej strony — jak inaczej można premiować udane rozwiązanie?

Miser Mind



Typowa gra logiczna — odgadywanie kombinacji kolorów na podstawie sygnałów komputera. Kiedyś (jeszcze przed eksplozją komputerów domowych...), niektórzy z nas z ochotą grali w Master Mind, grę logiczną o identycznych zasadach, ale było to pudełko z dziurkami, w które wtykało się kolorowe bolce.



Przypominam zatem zasady gry. Biały punkt to trafiony kolor, ale na niewłaściwym miejscu. Czarny punkt oznacza trafienie w kolor i właściwe miejsce. Który to kolor? Musisz ustalić sam. Możesz to wykonać maksymalnie w 12 krokach.

Mamy możliwość ustawiania wielu opcji, np. czy kolory w odgadywanym kodzie mogą się powtarzać, czy jakieś miejsca mogą być puste, ile ma być miejsc w odgadywanym kodzie (od 4 do 8), a ile kolorów (6, 8, 10 lub 12).

Gra ma istotną zaletę w stosunku do swego plastikowego pierwowzoru — można grać w nią samodzielnie, nie trzeba do tego drugiej osoby.

Pegged



Podobno grę wymyślił jakiś więzień Bastylii. Musi być więc stara, bo Bastylię zburzono "przy okazji" wybuchu Rewolucji Francuskiej. W Polsce jest to Samotnik — znana gra planszowa.

Zasady są proste. Na planszy w kształcie krzyża ułożone są kulki (możliwe rozmaite ustawienia początkowe), które należy po kolei wybrać. Kulki wyjmuje się w



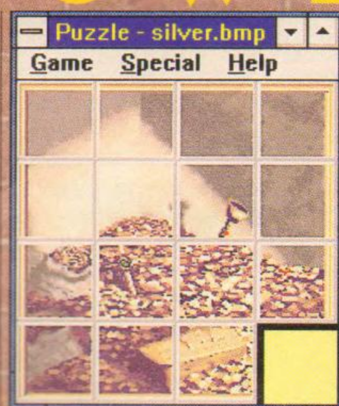
nieskomplikowany sposób: przestawia się jedną kulkę nad którąś z jej bocznych sąsiadek (jeśli kolejne pole w kierunku przestawienia kulki jest wolne) i sąsiadkę się zabiera. Poza tym kulki nie mogą się ruszać.

Trzeba więc zbić po kolei wszystkie kulki, aż zostanie ostatnia, której oczywiście zbić się nie da. Wystarczy jednak, że dwie kulki będą odległe o więcej niż jedno pole i gra nie może zostać zakończona.

Puzzle



Tym razem nie chodzi, niestety, o składanie ładnych panienek z Playboya, lecz o klasyczną układankę. Można jednak wprowadzać wiele zmian. Po pierwsze, wymiary puzzli od 4x4 do 8x8. Po drugie — litery, linie lub figury geometryczne na kostkach. Można kostki numerować (dla uzyskania maksymalnej pewności dobrego ułożenia). Można także umieścić na kostkach swój własny rysunek (na ilustracji grafika z Pirates Gold). A poza tym zwykłe puzzle. Nic dodać, nic ująć...



Taipei



Gra jest wzorowana na starochińskiej grze mah—jongg, nadal bardzo popularnej w Chinach i w środowisku chińskich emigrantów, rozsianych po całym świecie. Zasady gry są proste, ale samo jej rozgrywanie wymaga chociaż minimalnej wyobraźni przestrzennej, logicznego myślenia, intuicji i oczywiście odrobiny szczęścia.

Granie w Taipei polega na zdejmowaniu kostek tworzących początkową strukturę, aż do jej całkowitego rozebrania. Kostki zdejmujemy parami.

Pierwsza zasada — można łączyć w pary kostki takie same lub z jednego charakterystycznego zbioru; są bowiem kostki, które występują pojedynczo — każda normalna kostka jest w czterech egzemplarzach.

Druga zasada — można zdejmować tylko kostki wolne: takie, które nie posiadają sąsiada z prawej lub lewej strony i jednocześnie nie są zakryte przez kostkę leżącą na nich. Nie ma obawy, jeśli wybierzemy kostkę, która nie jest wolna — komputer poinformuje nas o tym.



PEREŁKI

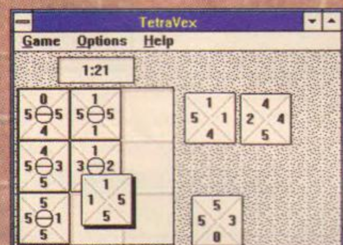
Bardzo ciekawą rzeczą jest możliwość projektowania własnych układów kostek, maksymalnie siedmiopiętrowych. Dzięki temu można sobie ułożyć kostki np. w imperialny Star Destroyer z "Gwiezdnych wojen" (jak na ilustracji). Inną niezwykle istotną rzeczą, którą posiada Taipei (a której nie da się w prosty sposób zastosować do gier rzeczywistych) jest możliwość umieszczania kostek zawieszonych w powietrzu, bez żadnego podparcia!

Kiedy już zbierzemy wszystkie kostki i zakończymy grę, komputer może nas uraczyć jakimś tekstem ze zbioru chińskich sentencji, np. "... Woda jest najlepszym napojem dla mądrego człowieka...".

TetraVex



Jest to jeden z miłych prezentów, jakie firma Microsoft bezpłatnie rozsyła wszystkim licencjonowanym posiadaczom Windows. Właśnie w taki sposób tę grę dostałem. TetraVex jest miłą i estetycznie wykonaną grą logiczną, o niezwykle prostych zasadach. Szkoda tylko, że może się szybko znudzić.

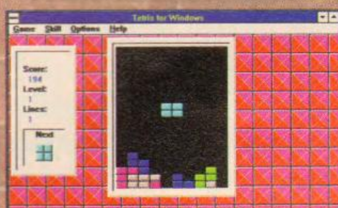


Należy tak ułożyć wszystkie płytki, aby cyfry na stykających się ze sobą bokach płytek były takie same. Jeśli jakaś cyfra nigdzie nie pasuje — trzeba płytkę umieścić tak, aby jej bok z nie pasującą cyfrą był dociśnięty do granicy planszy. Zamiast cyfr mogą być litery łacińskie lub greckie, albo symbole. Ponadto można wybrać liczbę znaków umieszczanych na płytkach (od 6 do 10). Im więcej znaków, tym gra powinna być (teoretycznie) łatwiejsza, bo poszczególne pary będą występowały rzadziej i łatwiej je można dobrać.

Tetris



Jak się gra w Tetris — tego chyba nikomu nie trzeba już tłumaczyć. Gra jest powszechnie znana, również pod postacią trójwymiarową (Block Out). Nawiasem mówiąc, Block Out był drugą grą komputerową, z jaką się zetknąłem, nota bene stworzoną przez polskich autorów!



W porównaniu do innych wersji, zasady gry się nie zmieniły. Należy po prostu tak poukładać spadające elementy (przesuwając je w powietrzu i obracając), aby jednolicie wypełniły dno studni. Każdy całkowicie wypełniony wiersz znika i w ten sposób można grać w nieskończoność — jeśli się nie popełni głupiego błędu. Gdyby nam się nie udało dobrze zapełnić jakiegoś wiersza i dostęp do niego byłby zablokowany przez kolejne warstwy — nie wpadajmy w panikę. Zawsze możemy się do niego dostać — jeśli dobrze ułożymy wyższe warstwy. Oczywiście, im mniej miejsca w studni, tym trudniej zdążyć z przesunięciem i obróceniem nowej figury tak, aby pasowała gdzie trzeba.

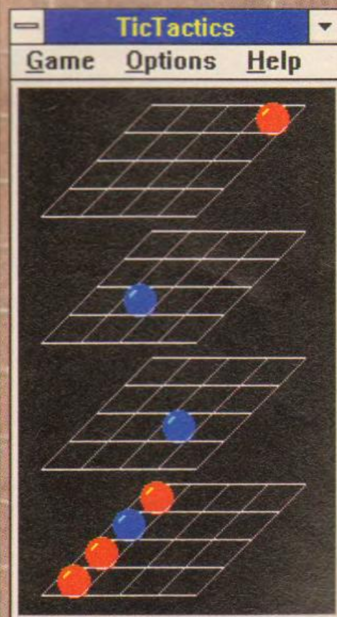
Jest to estetycznie wykonana gra i może zająć więcej czasu niż cały pakiet innych "perełek" — nie jest bowiem tak powtarzalna jak np. Cheese Terminator.

TicTactics



To jest to! Kółko i krzyżyk w trzech wymiarach! Tym razem zamiast kółka i krzyżyka (pokazanych w ikonie gry) — estetyczne kuleczki... Ale zasada jest identyczna, tylko opcji nieco więcej. Można grać w trzech zestawieniach: 3x3, 3x3x3 i 4x4x4. Trzy poziomy trudności. Jedna ze stron może mieć prawo wyłącznego rozpoczynania gry, albo strona zaczynająca jest wybierana losowo.

Wszystko jasne... Byłbym zapomniał: kółko i krzyżyk w trybie 4x4x4 było pierwszą grą komputerową na Peceta, z którą się w ogóle zetknąłem. Oczywiście była to gra na XT z kartą Hercules, ale nie miało to znaczenia — była napisana w trybie znakowym... Miała tylko jedną wadę: jeśli się wygrało, to komputer tego nie zauważał, natomiast jeśli on (po dalszych kilku ruchach) dopiął swego — wtedy wypisywał dumnie na ekranie monitora: "WYGRAŁEM!". Bo to była gra po polsku, z bardzo czytelnymi komunikatami, np. "Inny kierunek ciecia?". Żałuję, że jej nie zachowałem w swoich zbiorach, byłaby dzisiaj miłą pamiątką.



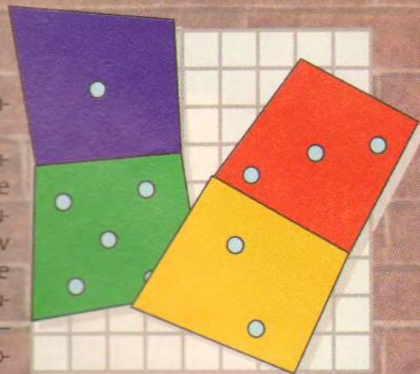
Teraz można się nie obawiać komunikatów o "cieciach" — w wersji pod Windows kółko i krzyżyk jest bez zarzutu...

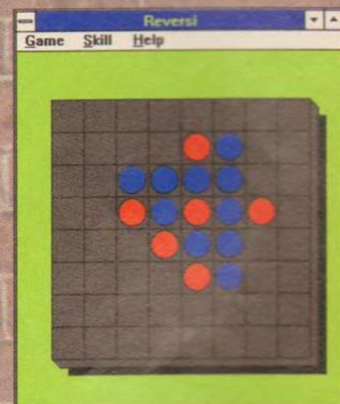
Reversi



Jednoosobowa gra logiczna, była standardowo dostarczana z Windows 3.0. W wersji 3.1 zastąpił ją Minesweeper.

Reversi jest grą o bardzo prostych zasadach, ale zarazem bardzo trudną do rozgrywania. Na początku mamy ułożone na przemian cztery kulki — po dwie nasze (czerwone) i komputera (niebieskie). Nowe kulki można dostawiać tylko w takie miejsca, aby między nimi a którąkolwiek z naszych kulek znajdowały się nieprzyjacielskie kulki. Niebieskie kulki umieszczone między czerwonymi



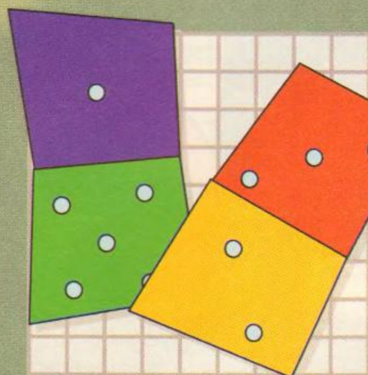


przyjmują ich kolor i na odwrót. Ponieważ komputer bardzo szybko oblicza możliwe warianty, praktycznie cała rozgrywka sprowadza się do stawiania własnych kulek i... patrzenia, jak komputer ciągle rujnuje nasz stan posiadania. Nawet na najprostszym poziomie wygranie z komputerem jest kwestią szczęścia, albo wielce wytężonej pracy mózgu. Wątpię jednak, czy ktoś skusi się na myślenie "w takim temacie". Zwolennikom podobnej rozgrywki polecam raczej grę Pegged.

* * *

Na tym zakończymy krótkie sprawozdanie o minigierkach pod Windows. Może w przyszłości wrócimy do tego tematu, jeśli otrzymamy odpowiednie sygnały od naszych Czytelników.

Maciej Warzecha



HISTORY LINE 1914-1918

PO SUKCESIE GRY BATTLE ISLE FIRMA BLUE BYTE STWORZYŁA KOLEJNĄ DOBRĄ GRĘ WOJENNĄ. CHARAKTERYZUJE SIĘ ONA STARANNĄ OPRAWĄ GRAFICZNĄ ORAZ ZASKAKUJĄCO DOBRĄ STRONĄ MERYTORYCZNĄ. PO PROSTU, STRATEGIA WOJENNA Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA. NIE WSZYSCY JEDNAK POTRAFIĄ PORADZIĆ SOBIE Z ROZGRYZIENIEM NA POZÓR PROSTO WYGLĄDAJĄCEJ TECHNIKI GRANIA I MAŁO KTO ZDAJE SOBIE SPRAWĘ, JAK DUŻE MOŻLIWOŚCI KRYJE W SOBIE TEN PROGRAM.

Zasady gry

Nie różnią się one zbytnio od zasad zastosowanych w Battle Isle. Gracz dysponujący daną liczbą wojsk zmuszony jest do panicznej obrony i samobójczych ataków, mających na celu doprowadzenie swojej armii do zwycięstwa. Różnica jest natomiast w rodzaju tych wojsk. O ile w Battle Isle mieliśmy do czynienia z wyimaginowanymi jednostkami piechoty, artylerii, itp. — to w History Line dowodzimy typową armią z czasów I wojny światowej.

Możemy, tak jak to było w rzeczywistości, powtórzyć sukces aliantów, ale jesteśmy też w stanie dowodzić armią niemiecką i próbować zmienić bieg historii.

Mamy do dyspozycji 24 etapy gry, tzn. każda ze stron może rozegrać 24 bitwy. Po każdym z tych etapów możemy obejrzeć skrót informacji prasowych z ostatnich dwóch miesięcy wojny, zawierający nie tylko wiadomości dotyczące samego konfliktu, ale także wiele innych ciekawych informacji (wynalazki, rozwój techniki, itp.). O wprowadzanych co jakiś czas nowych typach uzbrojenia dowiadujemy się z krótkich wycinków prasowych, zawierających nie tylko zdjęcie broni i jej ogólną charakterystykę, ale również opis okoliczności towarzyszących jej powstaniu. Uwzględniając także animację wprowadzającą w realia tej gry, realistycznie przedstawiającą incydent poprzedzający wybuch wojny, można się przekonać, że oprawa całej gry jest bardzo atrakcyjna, a sama gra posiada duże walory poznawcze.

Do dyspozycji mamy uzbrojenie umożliwiające prowadzenie walki w każdym terenie, a do wszystkich starć dodana jest, obrazująca je, sekwencja animowana. Zwycięstwo w grze uzyskujemy poprzez całkowite zniszczenie przeciwnika, albo zajęcie jego punktu dowodzenia. Ocena naszej działalności podana jest w formie punktowej, zależnej od stopnia trudności regulowanego limitem wykonywanych ruchów (w najłatwiejszej wersji możemy przesuwać dowolną liczbą jednostek).

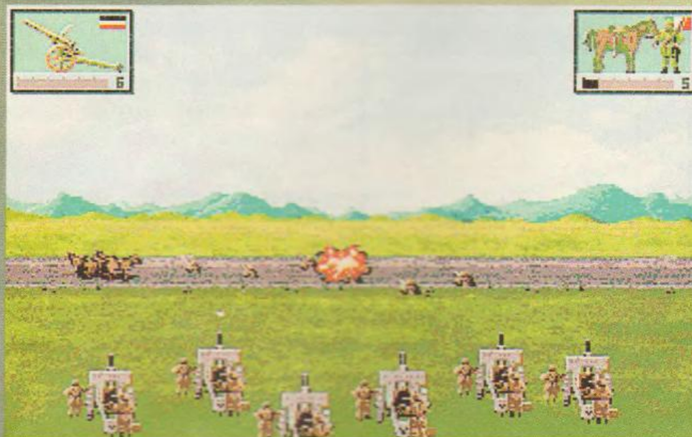
Gra przebiega w dwóch fazach: ruchu i ataku. Podczas ataku możemy również szkolić nowe jednostki wojskowe lub uzupełniać stany osobowe w nieco już przetrzebionych jednostkach.

Sterowanie jednostkami odbywa się za pomocą specjalnego kursora poruszanego joystickiem, myszą lub przy udziale klawiatury. Zarówno przy poruszaniu się, jak i przy strzelaniu komputer sam pokazuje wszystkie możliwe drogi działania — my tylko wybieramy jedną z nich.

Główne menu

Podobnie jak w Battle Isle, zastosowano tutaj system kodów do poszczególnych etapów gry. Są to pięcioliterowe wyrazy w języku angielskim i z naszego doświadczenia wynika, że nawet słabo zaawansowany znawca tego języka może spróbować znaleźć na "chybił trafił" parę kodów, poprzez wpisywanie różnych angielskich słów. Ponadto, menu zawiera kilka innych, dużo ważniejszych opcji do wybrania.

1) Zwiększanie poziomu trudności gry przez ustalenie limitu ruchów swoich wojsk.
2) Wł./Wył. animowanych sekwencji walki.
3) Ustalenie trybu pracy monitora.
4) Wybór sterowania.
5) Przegląd punktacji poszczególnych etapów gry.



Rodzaje wojsk

Cechą charakterystyczną gry jest kolosalna liczba różnego rodzaju jednostek wojskowych o odmiennych parametrach. W sumie naliczyliśmy 47 rodzajów (imponujące!). Wszystkie można jednak podzielić na kilka odrębnych grup:

— artyleria, do której zaliczamy 4 rodzaje armat różnego kalibru;
— piechota;
— czołgi — 5 typów, w tym tylko 1 niemiecki (ale za to najlepszy);
— okręty (wojenny, podwodny, niszczyciel);
— łodzie (torpedowa, patrolowa

i transportowa);
- samoloty, 10 Koalicji i 8 niemieckich (podzielone na bombowce i myśliwce);
- działa przeciwlotnicze;
- sprzęt pomocniczy (jednostki budowlane, transportowe, oddziały saperów);
- umocnienia (bunkry).

Oczywiście, w jednym etapie gry nie można wykorzystać wszystkich podanych jednostek, ale i tak mamy do dyspozycji taką ich liczbę, że w planowaniu ataku czy obrony możemy wykazać się "radosną twórczością".

Każdy typ jednostki ma charakterystyczne dla siebie parametry:

- siła ognia, odrębna dla ziemi, wody i powietrza;
- opancerzenie;
- szybkość poruszania się;
- ciężar (istotny przy transporcie);
- maksymalna liczba jednostek energii (bunkry, bombowce i balony po trzy, reszta po sześć).

Największą siłą ognia dysponują działa, czołgi, okręty i bombowce. Najmocniejsze opancerzenie posiadają czołgi i pociągi pancerne. Natomiast szybkość jest głównym atutem samolotów.

Część wojsk jest do naszej dyspozycji już od początku działań wojennych, z pozostałych rodzajów możemy korzystać w późniejszych etapach gry. Takimi jednostkami są czołgi i samoloty, co jakiś czas modernizowane i ulepszane.

Pole walki

Tereny, na których odbywają się bitwy, są w dużym stopniu zróżnicowane. Mamy do dyspozycji obszary nieco tylko większe od ekranu gry, obszary wielkości kilku ekranów, a także terytoria, których wielkość może doprowadzić gracza do kompleksu niższości.

Również pory roku mają duży wpływ na przedstawianie pola walki. Zima charakteryzuje się monotonną bielą leżącego śniegu, latem dominuje zieleń pól, łąk i lasów. Nie brakuje także obszarów wodnych — od małych jeziorek na obrzeżach mapy do ogromnych akwenów z nielicznymi wyspami. Widać tu, że firma Blue Byte wykazała się dużym zaangażowaniem w tworzeniu gry.

Pole walki poprzecinane jest licznymi liniami komunikacyjnymi: drogi, kanały, mosty, są nawet widoczne leśne ścieżki. Często na drodze wojsk stają wysokie góry, nawet teren równinny nie jest jednostajny. Wszędzie można zobaczyć jakieś doły, leżące głazy, nierówności terenu. Widoczne są także różne ślady działalności człowieka, np. drobna zabudowa, kompleksy portowe, lotniska. Strona graficzna jest dopracowana perfekcyjnie, co wyraźnie uprzyjemnia rozgrywanie wojennych batalii.

Produkcja wojenna

W prawie każdej bitwie można produkować nowe jednostki wojska. Produkcja odbywa się w fabrykach, oznaczonych na mapie literą F. Tam otrzymamy wykaz jednostek, które można wyprodukować przy aktualnym potencjale produkcyjnym, który zależy od posiadania 3 rodzajów budowli: fabryk, składów i centrum dowodzenia. Potencjał produkcyjny przyrasta o określoną liczbę jednostek co jedną rundę (ruch i atak).

Wytworzenie różnych rodzajów wojsk jest uzależnione od kilku ważnych czynników:

- pojazdy szynowe możemy produkować jedynie wtedy, gdy dysponujemy fabryką położoną w najbliższym sąsiedztwie torów kolejowych;
- statki można wytwarzać w fabryce mającej dostęp do zbiorników wodnych;
- produkcja starszych modeli, np. samolotów jest niemożliwa, gdy zostały wprowadzone do walki nowsze rozwiązania techniczne;
- czasami program ogranicza wyrób niektórych jednostek, jest to uzależnione od rodzaju bitwy.

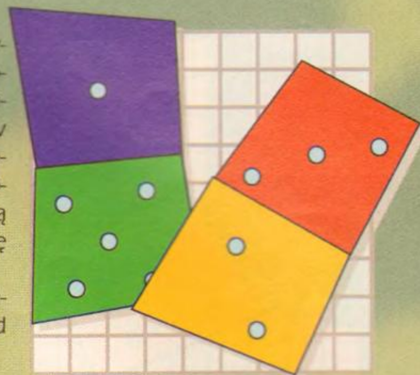
Oprócz fabryk mamy również do dyspozycji składy, w których możemy dokonywać napraw uszkodzonego w walce sprzętu (możliwe jest to także w fabrykach i w centrum dowodzenia).

Taktyka walki

Bardzo duża różnorodność jednostek wojska umożliwia stosowanie różnych taktyk, zarówno w ataku, jak i w obronie. Każdy gracz może wypracować sobie własny styl walki, jednak dla ułatwienia gry możemy podać parę przykładów, które zostały już sprawdzone w wielu bitwach.

Formowanie wojsk w liniach — w pierwszej linii piechota i czołgi, w drugiej lekkie działa, z tyłu ciężka artyleria dalekiego zasięgu. Taka taktyka sprawdza się dobrze w walkach o charakterze defensywnym i pozycyjnym, z jakimi najczęściej mamy do czynienia.

W każdej bitwie występuje zjawisko tzw. walki wręcz, czyli bezpośrednie starcie piechoty walczących ze sobą armii. W tym wypadku najskuteczniejszym posunięciem będzie taktyka otoczenia, czyli "kupą, mości panowie!". Otoczona z różnych stron jednostka przeciwnika ma praktycznie zerowe szanse przeżycia, przy minimalnych stratach ze strony atakującego. Na przykład, jednostka piechoty otoczona przez cztery jednostki agresora ginie już przy strzale drugiej z atakujących.

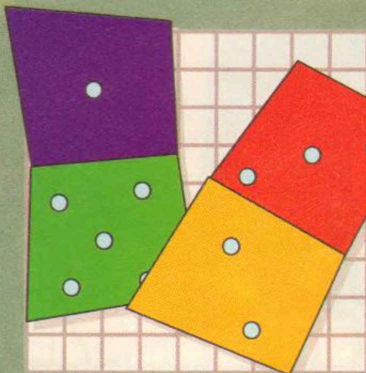


Wyszkolenie oddziałów — wojska bardziej doświadczone charakteryzują się większą skutecznością w walce. Dlatego ważne jest działanie, mające na celu maksymalne wyszkolenie niektórych jednostek (najlepiej pancernych i artylerii), nawet kosztem strat mniej wartościowych (piechoty). Doświadczenie każdej jednostki wzrasta o 1 pkt w wypadku zadania strat nieprzyjacielowi, o 2 pkt w wypadku jego całkowitego zniszczenia (maksymalny poziom doświadczenia wynosi 6 pkt). Oddziały wyszkolone posiadają także większą odporność na ostrzał artyleryjski.

Uzyskanie przewagi w powietrzu — samoloty stanowią tutaj najgroźniejszą broń. Są szybkie, mają dużą siłę rażenia i tylko niektóre jednostki posiadają umiejętność walki z lotnictwem. Atak eskadry wyszkolonych pilotów można porównać do celnego ostrzału ciężkich dział, zwłaszcza gdy mamy do dyspozycji bombowce. Dlatego zniszczenie samolotów przeciwnika powinno być najważniejszym celem taktyki pola walki.

W każdej bitwie konieczna jest bliskość punktów regeneracji sił (fabryki, składy). Dlatego przy dużym oddaleniu wojsk od tych ośrodków, przydają się składy budowane na bezpośrednim za-





pleczu pola walki (chociaż jest to kosztowna operacja). Natomiast fabryki można stawiać w odpowiednim oddaleniu od linii frontu.

Walcząc z komputerem

O ile w scenariuszach gry na dwóch graczy liczba oraz siła wojsk obu stron były w miarę równe, to grając z komputerem dysponujemy najczęściej kilkakrotnie słabszą i mniejszą armią. Jest to pewna forma wyrównania rzeczywistych szans, program bowiem nie posiada wysokich umiejętności prowadzenia walki, daleko mu np. do młodego Napoleona Bonaparte.

Istnieją jednak takie plansze, w których przewaga wojsk komputera jest tak duża, że nawet wyćwiczony w grach wojennych gracz może mieć spore trudności (np. wprowadź kod RHEIN).

Aby jednak pomóc mniej zaawansowanym graczom, podamy kilka podstawowych błędów, notorycznie popełnianych przez komputer:

- po początkowym ataku większością wojsk na nasze jednostki, komputer częściowo wycofuje swoje oddziały, co umożliwia opanowanie sytuacji, a nawet przejęcie inicjatywy, mimo marnego stanu uzbrojenia;
- komputer przeważnie nie produkuje samolotów, ani ciężkiego sprzętu (czołgi, działa), lecz koncentruje się na wytwarzaniu jednostek piechoty i artylerii przeciwlotniczej;
- desperacko atakuje wyszkolone oddziały lekkim sprzętem, co powoduje duże straty wśród jego wojsk;
- rzadko naprawia uszkodzony sprzęt czy też uzupełnia stany swoich jednostek, dlatego jego wojska bardzo szybko giną w zaciętych i przedłużających się bitwach;
- nie używa środków transportu, stąd ruchy jego artylerii ograniczają się tylko do jej własnych, bardzo skąpych zdolności mobilnych;
- zawsze dąży do bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem, a z dalszej odległości prowadzi ostrzał artyleryjski tylko z najcięższych dział, szybko więc traci jednostki artylerii lekkiej i pociągi pancerne.

Jednak największą wadą walki z komputerem jest jego powolność w myśleniu nad każdym ruchem wojsk. Chociaż program kalkuluje sytuację w tym samym czasie, w którym gracz wykonuje swoje posunięcia, to długość komputerowego namysłu może czasami doprowadzić każdego do szewskiej pasji, białej gorączki, padaczki, apopleksji i kto wie, czego tam jeszcze. Spotkaliśmy się z takim etapem gry, w którym komputer myślał nad ruchem ponad pół godziny, nie licząc samego wykonywania swojego posunięcia. Czas namysłu komputera zależy przede wszystkim od wielkości danego terytorium oraz od liczby jednostek wojskowych, jakimi aktualnie dysponuje jego armia. Przy dużych planszach proponujemy znaleźć sobie, na okres komputerowego namysłu, jakieś miłe zajęcie, np. robienie na drutach pokrowca na klawiaturkę.

Dodatkowe opcje

Podczas gry możliwe jest włączenie kilku pożytecznych opcji za pomocą klawiszy funkcyjnych.

F2 — Wł./Wył. muzyki, czasami jest tak monotonna, że można przypadkiem usnąć.
F3 — Wł./Wył. efektów dźwiękowych.
F7 — Przełączanie Joy/Mouse, umożliwia w trybie gry na dwie osoby używanie dwóch joysticków, albo tylko myszki.
F9 — Wł./Wył. animowanych sekwencji walki.

Opis powstał na podstawie wersji gry na komputery Amiga.

Tomasz Staroń i Przemysław Ścierski



HISTORY LINE 1914-1918
Ubi Soft/Blue Byte 1993
Strategiczno-wojenna
Amiga, IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	60%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

CYBE

Zagraj, jeśli chcesz zostać właścicielem planety. Nie mając większych możliwości finansowych poszukujesz ludzi urzędujących na wyższych stanowiskach. W końcu udaje Ci się odnaleźć jednego polityka, który znał Twojego ojca, również walczącego kiedyś o pokój na tej planecie. Po krótkiej rozmowie rezygnujesz z udziału w wielkim rajdzie. Jednak polityk odnajduje w Tobie siłę, spryt i wolę zwycięstwa. Porywa Twoją dziewczynę po to, abyś nie mógł się już wycofać. Jeżeli spełnisz jego oczekiwania odzyskasz dziewczynę całą i zdrową. Aby zwiększyć Twoje szanse na zwycięstwo, oferuje pomoc — pewną ilość pieniędzy i ważne informacje. Staje się głównym operatorem tego przedsięwzięcia. Nie masz praktycznie wyboru, przyjmujesz warunki i przystępujesz do wyścigu.

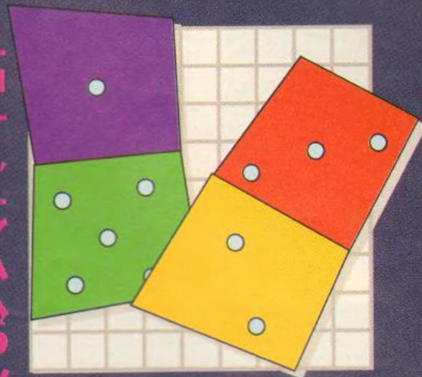
Cyber Race należy do gier zręcznościowych. Fabuła gry oparta jest na ostrej rywalizacji między cyborgami, oszalałymi z ambicji panowania nad całą galaktyką.

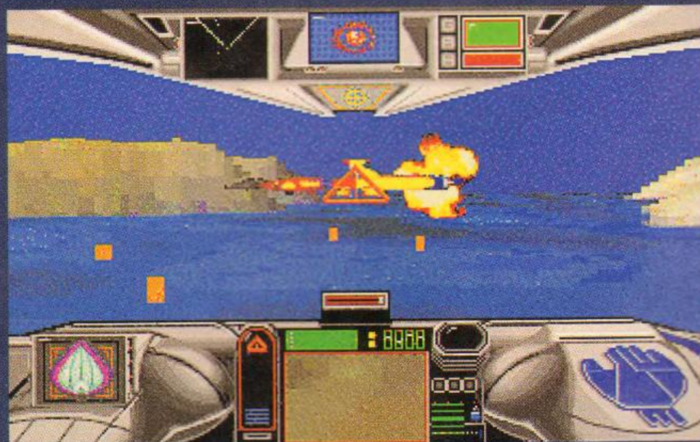
Twoim zadaniem jest całkowite zniszczenie przeciwników i oczywiście zwycięstwo w rajdzie. Okazuje się to przedsięwzięciem niezwykle trudnym. Samo osiągnięcie linii mety (nie mówiąc już o czołowych miejscach) na pewno podniesie maksymalnie poziom adrenaliny u wielu graczy, nie wiadomo jednak, czy z pozytywnym skutkiem dla przebiegu gry.

Rozpoczynamy od obejrzenia INTRO, przyda się nam analiza pokazanych w nim zdarzeń. Dowiesz się wiele o sposobach prowadzenia wojny, co zarazem stanowi przygotowanie do dalszej gry.

RACE

WOJNA OGARNĘŁA CAŁĄ GALAKTYKĘ. W CELU ZDOBYCIA NAJBOGATSZYCH UKŁADÓW PLANETARNYCH ZGROMADZONO OGROMNĄ ILOŚĆ BRONI, KTÓRA BUDZI GROZĘ I NIESIE ŚMIERĆ. ABY OCHŁODZIĆ ROZPALONE GŁOWY MILITARYSTÓW, A GALAKTYCZNYM WOJAKOM ZAPEWNIĆ ODPOWIEDNIĄ DAWKĘ ROZRYWKI, POSTANOWIONO ZORGANIZOWAĆ RAJD CYBORGÓW NA PLANECIE ZNISZCZONEJ PRZEZ OKRUTNĄ I DŁUGOLETNIĄ WOJNĘ. GŁÓWNĄ NAGRODĄ W RAJDZIE JEST CAŁA PLANETA.





Po otrzymaniu garści cennych informacji przechodzisz do konkretów. Na ekranie ukazuje się Twój "przyjaciel" udzielający Ci kilku rad, dotyczących każdego z poziomów (jest ich sześć). Następnie powinieneś zakupić odpowiednie rodzaje uzbrojenia, np. rakiety, miny, flary, osłony, paliwo, powielacze, lasery, itp., oczywiście na miarę zasobów Twojej kieszeni.

Po zakupach ruszasz na start rajdu. Ten wyścig może okazać się Twoim pierwszym i zarazem ostatnim. Zasiadasz za sterami wielkiego myśliwca i wkraczasz do akcji. Po pewnym czasie na ekranie zobaczysz ciekawie opracowaną scenerię aktualnego poziomu. Z kabiny Twojego myśliwca widzisz poruszające się różnorodne statki wroga. Masz teraz najlepszą okazję wyeliminowania z walki najsłabszych przeciwników za pomocą posiadanej broni. Jednak zwróć uwagę na to, że również Ty jesteś ich celem. Trasa wyścigu oznaczona jest czerwonymi flagami, a meta dwiema białymi.

Samo niszczenie statków wroga to jeszcze nie wszystko, Twoim zadaniem jest wykonanie odpowiedniej liczby okrążeń po to, aby zakończyć wyścig. Wbrew pozorom, nie jest to takie łatwe. Utrzymanie się na trasie, której szerokość jest porównywalna z szerokością Twojego statku, to nie lada wyczyn. Co więcej, masz "szansę" całkowicie zgubić wytyczoną trasę i nigdy już do niej nie powrócić. Oznakowanie trasy nie stanowi większego utrudnienia w normalnych warunkach terenowych, ale gdy teren jest mocno zróżnicowany (kotliny, doliny, góry, strome zjazdy, itp.) — takie oznaczenie trasy staje się praktycznie niewidoczne.

Gdy znajdujesz się w samym centrum ostrej walki, jeden moment nieuwagi może spowodować, że "wylatujesz" z trasy i giniesz. Po każdym zaliczeniu danego poziomu, otrzymasz odpowiednią ilość forsy w "kredytkach" (w zależności od liczby zniszczonych statków przeciwnika i liczby ukończonych okrążeń). "Gotówkę" możesz wykorzystać, np. kupując broń do następnego wyścigu (poziomu), albo ważne informacje od osób znajdujących się w pobliskim barze.

Oczywiście, o wyniku całej walki zadecyduje wykorzystanie wszystkich Twoich umiejętności.

Rady praktyczne

Wyścig 1

Pierwszy etap całego rajdu. Pamiętaj, że przeciwnik będzie ostro szarżował. Ten odcinek rajdu wiedzie przez miejscowość zwaną Tsidan Dar Desert. Prowadzenie walki utrudniają liczne wzniesienia.

Wyścig 2

Wszystko odbywa się z oszołamiającą prędkością, w śmiertelnie niebezpiecznym miejscu — kanionie Kolithiss.

Wyścig 3

Tym razem wyścig prowadzi przez wielką dolinę Norshar. Czeka tam na śmiałków wiele zaskakujących sytuacji. Bądź ostrożny, zwracaj uwagę na liczne urwiska skalne, uskoki i strome zjazdy.

Wyścig 4

Jeden z trudniejszych wyścigów. Wróg staje się coraz sprytniejszy, uważaj na gwałtowne reakcje z jego strony. Akcja toczy się w ogromnej dżungli zwanej Hatholden. Nie pozwól, aby przeciwnik doprowadził Cię do szaleństwa. Bądź przygotowany na wszystko.

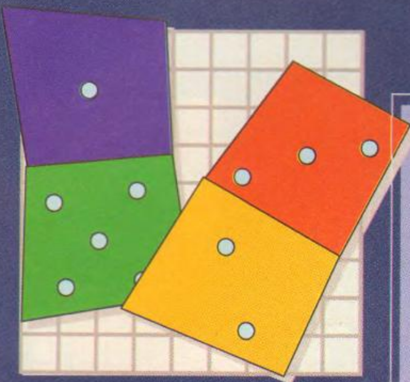
Wyścig 5

To już przedostatni odcinek. Czeka Cię bardzo szybka, a zarazem zaskakująca akcja. Prowadzisz zaciętą walkę w poznanej już okolicy, jaką jest Tsidan Dar Desert. Ostro świecące słońce i duże urozmaicenie terenu.

Wyścig 6

Ostatni wyścig. Po długotrwałych walkach czeka Cię decydująca bitwa — w dolinie Norshar. Nie chodzi tutaj o rozwijanie maksymalnej prędkości i dojechanie do końca ustalonej trasy. Twoim zadaniem jest zniszczenie wszystkich latających przeciwników. Wszystkie chwyty dozwolone, liczy się tylko zwycięstwo. Zwracaj uwagę na





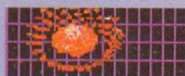
UZBROJENIE



1. Rakieta ognista
   Cena 5000 kredytów
   8 sztuk



2. Rakieta samonaprowadzająca
   Cena 500 kredytów
   20 sztuk



3. Działko laserowe
   Cena 500 kredytów



4. Superpaliwo
   Cena 2000 kredytów
   Bez ograniczeń



5. Lekki pancerz ochronny
   Cena 1000 kredytów



6. Mina latająca
   Cena 1000 kredytów
   7 sztuk



7. Pancerz ochronny
   Cena 3000 kredytów



8. Projektor powielający
   Cena 12000 kredytów



9. Ciężki pancerz ochronny
   Cena 4000 kredytów



10. Flara
    Cena 2000 kredytów



11. Automatyczny pilot
    Cena 10000 kredytów



12. Rakiety dalekiego zasięgu
    Cena pakietu 3000 kredytów
    6 sztuk

KLAWISZOLOGIA

F1 — kabina
F2 — okienko informacyjne
F3 — widok z prawej
F4 — widok z lewej
F5 — widok z tyłu
F6 — widok statku
[ ] — zmiana broni
Space Bar — odpalenie rakiety
Enter — automatyczne celowanie
Ctrl + [— włączenie opcji pomocniczych
górny kursor — przyspieszanie
dolny kursor — hamulce
lewy kursor — skręt w lewo
prawy kursor — skręt w prawo

szybko nadlatujące statki wroga, nie daj się zapędzić w "kozi róg". Nie wolno się zatrzymywać! Uważaj także na liczne strome zjazdy.

Instalacja gry

Program po zainstalowaniu zajmie na twardym dysku ok. 21 MB. Gra wymaga komputera PC 386, 4MB RAM, z kartą VGA i odpowiedniej wielkości dyskiem twardym. Dla osiągnięcia "pełni szczęścia" potrzebna jest bardziej "ambitna" konfiguracja, np. komputer PC 486, ..., itd.

Marcin Zapora



CYBER RACE
Cyberdreams Inc. 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

OPIS KOKPITU



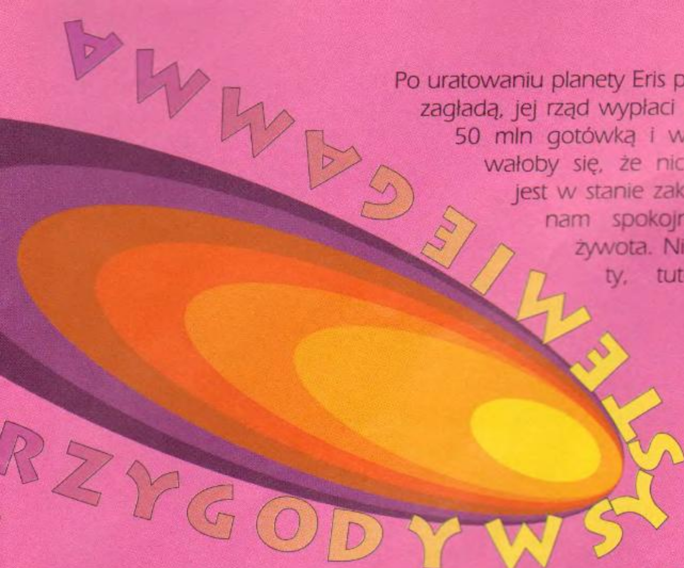
1 — radar pokładowy
2 — aktualnie używana broń
3 — pokazuje niebezpieczeństwo, np. zbliżającą się rakietę wroga
4 — kontrolki urządzeń pokładowych
5 — aktualny stan broni
6 — sygnalizator uszkodzeń pokładowych
7 — wskaźnik czasu ładowania pocisku
8 — kierunek lotu
9 — monitor pokładowy
10 — automatyczny celownik

Upłynęło sporo czasu i dotarły do nas kolejne dwie części z serii Mercenary, przeznaczone tym razem dla 16-bitowych komputerów. Są to gry Damocles i Mercenary 3. Ze względu na bardzo duże pokrewieństwo obu programów, omówimy je jednocześnie.

Kto, gdzie i jak?

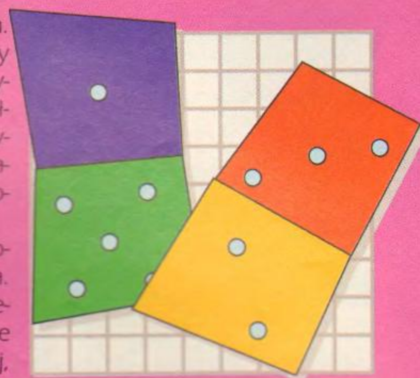
Teren jest ogromniasty. To już nie jest miasto, państwo czy planeta, lecz cały system gwiezdny o obwodzie ok. 4 miliardów kilometrów! Kilkadziesiąt różnych ciał niebieskich, a na większości z nich wielkie osiedla z tysiącami budynków i ulic.

Wcielamy się w rolę kosmicznego bohatera, człowieka od zadań specjalnych, na którego zawsze można liczyć. Nasza praca wymaga niezwykłej przebiegłości i sprytu oraz nade wszystko, umiejętności kojarzenia faktów.



Po uratowaniu planety Eris przed zagładą, jej rząd wypłaci nam 50 mln gotówką i wydawałoby się, że nic nie jest w stanie zakłócić nam spokojnego żywota. Niestety, tutejszy rząd ma krótką pamięć. W kilka dni później zamykają nas w więzieniu za nielegalną działalność i nieupoważnione używanie niektórych statków. Trochę to dziwne, ponieważ wszystkie te "wykroczenia" zaistniały podczas naszej misji, która przecież...

Życie jest okrutne. Spędzenie kilku lat w więzieniu na księżycu o nazwie Metis jest nieuniknione. Kiedyś nadejdzie dzień, w którym opuścimy te okropne mury i zaczniemy nowe, spokojne życie.



GDY PIERWSZA GRA Z SERII MERCENARY POJAWIŁA SIĘ NA RYNKU, A BYŁO TO DAWNO TEMU, SPOTKAŁA SIĘ Z BARDZO DUŻYM ZAINTERESOWANIEM. JAKA WSPANIAŁA I SZYBKA GRAFIKA WIRE—FRAME — MÓWIONO. CÓŻ ZA OBSZERNE POLE DZIAŁANIA — ZACHWYCALI SIĘ POSIADACZE KOMPUTERÓW 8-BITOWYCH.

Na czym polega nasza misja? Na to pytanie nie można odpowiedzieć w jednym czy dwóch zdaniach. Aby dokładnie zrozumieć o co właściwie tutaj chodzi, musimy zacząć od momentu naszego lądowania w systemie gwiezdnym Gamma.

Kometa Damocles

Przybycie do tego systemu to nie dzieło przypadku. Zostaliśmy ściągnięci tutaj, aby udzielić pomocy jednej z planet. W momencie, gdy nasz międzygalaktyczny statek trafił w strefę przyciągania niewielkiej gwiazdy o nazwie Dialis, większość przyrządów pokładowych odmówiła posłuszeństwa. Na szczęście autopilot doprowadził maszynę w wyznaczone miejsce lądowania na planecie Eris.

Planeta jest duża i posiada kilka księżyców. System rządów, jaki tutaj panuje jest bliżej nie określony. Wizyta w budynku rządowym ma jednak decydujący wpływ na dalszy przebieg wydarzeń.

Przesłanie prezydenta powiadamia nas o katastrofie grożącej całej planecie. Otóż za trzy godziny dojdzie do zderzenia planety Eris z kometą Damocles. Eksplozja będzie na tyle silna, że planeta zostanie całkowicie zniszczona. Trzeba zapobiec nieszczęściu, a przy okazji zgarnąć wyznaczoną za to nagrodę. To robota akurat dla nas. Jest sposób na pozbycie się komety — należy zmajstrować bombę o dużej mocy, która doprowadzi do zmiany jej kursu. Mamy do dyspozycji międzyplanetarny statek i ładny kawałek kosmicznej przestrzeni.

Tak, w dużym skrócie, przedstawia się fabuła gry Damocles.



Mercenary 3

W tym właśnie dniu zaczyna się następna gra — Mercenary 3. Podczas naszych przymusowych wakacji, w systemie Gamma zaszły ogromne zmiany. Rządny władzy polityk, businessman PC Bill, przeprowadził duże reformy na skalę niemal całego układu planetarnego. Wprowadził publiczne środki transportu, wybudował kilka kopalni na Panie i Hadesie, otworzył własne firmy wysyłkowe...

Wszystko po to, aby ściągnąć z obywatela jak najwięcej gotówki. Nie koniec na tym. W planie jest budowa kopalni na pięknej planecie Dion, które mogą zniszczyć jej system ekologiczny. Ale najstraszniejsze jest to, że w zbliżających się wyborach na prezydenta jedyną zgłoszoną kandydaturą jest osoba PC Billa. Jeśli on wygra wybory, projekt reformy planety Dion zostanie wcielony w życie. Niestety, dotychczas nie zawiązała się przeciwko niemu żadna opozycja, więc jedynym wyjściem z sytuacji pozostaje nasza interwencja.

W pamięci mamy okazaną nam niewdzięczność i lata spędzone w więzieniu. Z drugiej strony, nie daje nam spokoju projekt uprzemysłowienia planety Dion. Aby do tego nie dopuścić, należy pozbawić PC Billa stołka prezydenckiego. Polityka, którą wcieliłby w życie opierałaby się zapewne na terrorze i ucisku, co ostatecznie przekonuje nas o słuszności naszego postępowania.

Program przewiduje kilka sposobów wyeliminowania PC Billa.

— Pierwszym sposobem (najciekawszym) jest zorganizowanie takiej kampanii wyborczej, aby nasza kandydatura na prezydenta (!) została poparta



większością głosów obywateli planety.

— Drugi sposób polega na doprowadzeniu do bankructwa PC Billa. Posiada on własne kasyno gry i jeśli trochę oszukamy jego automaty (wykorzystując prawa fizyki), możemy pozbawić go pieniędzy.

— Sposób trzeci. Mr Bill nie jest ubezpieczony. A może by tak mały sabotaż w jego kopalnianej inwestycji? Jedno duże Buumm i nie ma kopalni, nie ma pieniędzy — koniec z przemysłowym "rekinem".

— Najbardziej skuteczną, ale bardzo trudną metodą jest aresztowanie i zamknięcie Billa w więzieniu (niestety, musimy je najpierw wybudować).



Jak grać?

Aby osiągnąć jakiekolwiek postępy w grze, należy dysponować odpowiednimi przedmiotami, informacjami oraz środkami transportu. Są to trzy niezbędne elementy, bez których ani rusz. Sposób pozyskiwania tych rzeczy opiera się na szukaniu, szukaniu i jeszcze raz szukaniu. Ale gdzie? Wszędzie.

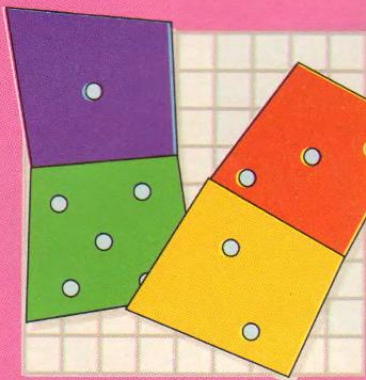
Na powierzchni każdego ciała niebieskiego można się spodziewać znalezienia interesujących nas rzeczy. Nie trzeba oczywiście przeszukiwać każdego centymetra kwadratowego planety, lecz tylko wszelkie zabudowania i ich najbliż-



DAMOCLES

Novagen 1991
Przygodowo-tekstowa
Amiga, Atari ST

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	75%



sze sąsiedztwo. Szczególną uwagę należy poświęcić tym budynkom, których architektura wyróżnia się w naszym otoczeniu.

Pierwsze i ostatnie piętro oraz podpiwniczenie obiektu to miejsca, gdzie najczęściej ukryte są ciekawe przedmioty. Istnieje również możliwość zakupu interesującej nas rzeczy w specjalnych komisach, ale tutaj potrzebna jest gotówka, której nam najczęściej brakuje. Cenę pokazuje wiszący na ścianie wyświetlacz i gdy posiadamy odpowiednią ilość pieniążków, możemy podnieść towar.

Ponieważ możemy nosić ze sobą tylko do 10. przedmiotów spośród kilkuset, które można znaleźć, należy dobrze się zastanowić, czy nowe znalezisko będzie rzeczywiście niezbędne.

Niepotrzebne przedmioty porzucamy lub sprzedajemy w komisie. Inaczej postępujemy z informacjami. Jest ich niewiele, ale każda ma najczęściej duże znaczenie, więc należy dokładnie je przestudiować.

Ostatnim, równie ważnym ogniwem naszej działalności jest jakiś środek transportu. Na piechotę daleko nie zajdziemy, zwiedzanie choćby jednego miasta zajęłoby nam ok. tygodnia (czasu gry). Znalezienie wymarzonego pojazdu jest tylko połową sukcesu, ponieważ w celu jego uruchomienia niezbędny jest odpowiedni klucz. Ten z kolei jest mało przydatny bez wehikułu. Dopiero oba elementy uniosą nas w przestworza, są jednak wyjątki w postaci pojazdów naziemnych.

Hola, hola, nie tak prędko. Posiadanie międzyplanetarnego statku nie oznacza, że możemy wtedy lecieć na drugi kraniec układu. A czas? Czy nie wiecie, że na pokonanie ogromnych odległości potrzeba sporo czasu? Nie stać nas na utratę kilku godzin dla przedostania się na odległą planetę. Nie dla zgrywy wy-



myślono teleport. System Gamma dysponuje dziesięcioma takimi cudeńkami, rozmieszczonymi w różnych zakątkach. Każdy z nich ma swój numer i potrafi nas przetransportować w sąsiedztwo innego teleportu o numerze wyższym bądź niższym o jeden (wskazują to strzałki na bocznych ściankach urządzenia).

Co zrobić, aby się nie zgubić? Początkujący gracz ma zazwyczaj duże kłopoty z orientacją (gdzie się dokładnie znajduje?). Głównym tego powodem jest brak jakiejkolwiek mapy. Jeśli zwiedzamy małe miasteczko z kilkoma przecinającymi się ulicami, to pół biedy, ale w dużej metropolii z setkami budynków można dostać pomieszania z poplątaniem. Nieodzowne stają się dane, dostarczane przez system nawigacyjny. Powierzchnia każdego ciała niebieskiego podzielona jest na sektory (podobnie jak szachownica) oraz podsektory. Te ostatnie występują tylko na terenach zabudowanych i ze względu na swoje gęste rozmieszczenie pomagają w odszukaniu miejsc, do których właśnie zmierzamy. Rozsądny gracz powinien zapisywać miejsca, gdzie natrafił na coś interesującego lub pozostawił chwilowo niepotrzebny przedmiot, co ułatwi mu późniejsze jego odszukanie.

Bez względu na to, jaki obierzemy sobie plan osiągnięcia celu, będą nam potrzebne odpowiednie przedmioty i urządzenia. Oferuje się nam bardzo dużą ich liczbę, od tych zupełnie nieprzydatnych do wręcz niezbędnych. Do tych ostatnich można zaliczyć kilka najbardziej "klasycznych", które bez względu na to, gdzie jesteśmy i co robimy, na pewno się przydadzą. Są to:



— komputer osobisty (A to Z computer), informuje nas o charakterze najbliższej budowli;
— rękawica siły (power glove), dzięki której możemy przenosić ciężkie obiekty, takie jak statki czy teleporty (!);
— mała walizka (briefcase), do której możemy wpakować dodatkowo 10 przedmiotów.

Porównanie obu gier

Obie gry rozgrywają się w tym samym miejscu i zbliżonym czasie, na przełomie XXI i XXII wieku. Na pierwszy, a nawet drugi rzut oka, trudno te gry rozróżnić. W większości przypadków ta sama architektura, te same przedmioty i identyczny panel kontrolny.

Jest jednak powód, dla którego następnej po Damoclesie grze nie przypięto numeru drugiego. Mercenary 3 daje graczowi zbyt wiele wrażeń, aby można ją było nazwać — Damocles 2.

Po przeczytaniu fabuły obu programów można wysnuć pewne wnioski.

Damocles nie posiada żadnego politycznego podłoża i jej akcja sprowadza się jedynie do odszukania odpowiednich przedmiotów.

W Mercenary 3 należy dokładnie zrozumieć atmosferę przedwyborczą i nasze możliwości interweniowania. Poprzez wprowadzenie elementu intrygi politycznej, musimy nie tylko wytężać wzrok patrząc na ekran komputera, ale także zaangażować swoje "szare komórki".

Sześć metod wyeliminowania niewygodnego polityka (o kilku z nich celowo nie wspomniałem), daje duże pole do popisu. Widoczne zmiany zaistniały także w sferze transportu. Damocles dawał dużą swobodę w zakresie podróżowania, ponieważ nie było większych kłopotów z zaopatrzeniem się w statek. Reformy PC Billa skracają naszą swobodę. Prywatny środek transportu jest wielkim luksusem. Według PC Billa, komunikacja miejska — to jest to, czym zwyczajny człek powinien podróżować. Bilety do kontroli!

Teoretycznie możemy dostać się wszędzie, ale za jaką cenę! Nasza nagroda za uratowanie planety Eris wystarcza tylko na 10 minut jazdy taksówką! Zdzierstwo!!! Autobusy są wprawdzie za darmo (!), ale nie sposób wysiąść w odpowiednim miejscu. Wprowadzenie do gry żywych osobników jest elementem nowatorskim, ale trochę nie dopracowanym. Mamy na przykład okazję zobaczyć dziewczynę w banku, która ględzi coś do nas jak maszyna, a my nie mamy żadnego wpływu na treść jej monologu (populacja automatów?).

To by było na tyle. Po takiej dawce wyjaśnień uważam, że nawet mniej ambitnemu graczowi uda się doprowadzić przygody w systemie Gamma do szczęśliwego końca. Powodzenia.

Przemysław Ścierski

KLAWISZOLOGIA

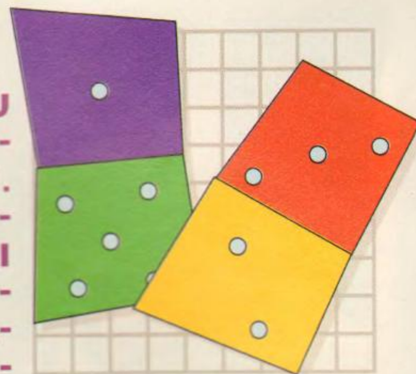
[R] — tryb biegania
[B] — wejście do pojazdu
[L] — wyjście z pojazdu
[1...9] — ciąg silników
[F1...F9] — ciąg przeciwny
[,] i [.] lub [+] i [-] — nieznaczna zmiana ciągu
[Space Bar] — zatrzymanie w locie
[Esc] — ucieczka poza atmosferę danej planety
[O] — odpowiedź twierdząca
[Help] — operacje dyskowe
[Enter] — użycie przedmiotu
klawisze kursora — podnoszenie, pozostawianie, przeglądanie przedmiotów
obsługa windy:
[1...9] — piętra
[G] — parter
[B] — piwnica

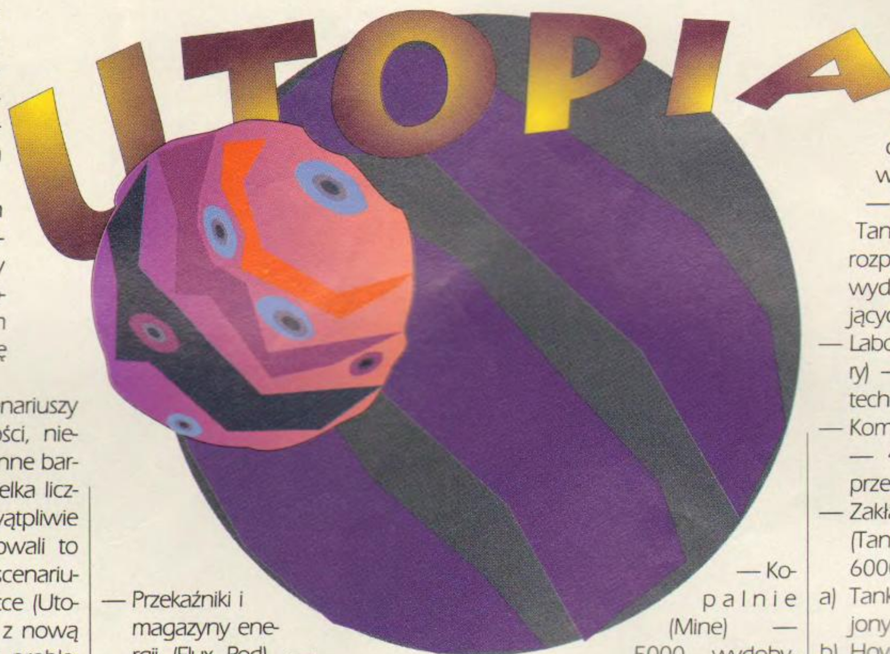


MERCENARY III
Novagen 1991
Przygodowo-tekstowa
Amiga, Atari ST

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

W 2090 ROKU ROZPOCZĘTO KOLONIZACJĘ SYSTEMU RHEBUS. ZNAJDOWAŁO SIĘ W NIM 10 PLANET. DOWÓDCĄ KOLONISTÓW ZOSTAŁ KOMANDOR PACHARELLI. OPRÓCZ ZWYKŁYCH TRUDNOŚCI FINANSOWO—APROWIZACYJNYCH, NA PRZYSZŁYCH MIESZKAŃCÓW KOLONII CZEKAJĄ INNE, DODATKOWE ATRAKCJE. WROGO USPOSOBIENI TUBYLCY, DESZCZE METEORÓW, DZIESIĄTKUJĄCE LUDNOŚĆ EPIDEMIE... TYLKO SKUTECZNE DOWODZENIE MOŻE URATOWAĆ NOWO POWSTAŁĄ KOLONIĘ I ZAMIENIĆ JĄ W MIEJSCE PRZYPOMINAJĄCE UTOPIĘ.





Utopia to gra podobna do Sim City, nad którą "krąży duch" gry Populous. Tematyką przypomina pierwszą z nich, ale pod względem systemu sterowania — drugą.

W porównaniu z Sim City gra zyskuje — jest ciekawsza, gdyż łączy elementy budowy infrastruktury kolonii oraz walkę z groźnym przeciwnikiem, który stara się przeciwstawić kolonizacji.

Dostępnych jest 10 scenariuszy o różnym stopniu trudności, niektóre stosunkowo proste, inne bardzo trudne. Ta niezbyt wielka liczba poziomów jest niewątpliwie wadą gry. Autorzy próbowali to naprawić, tworząc nowe scenariusze na dodatkowej dyskietce (Utopia — The New Worlds), z nową grafiką, nowymi rasami i problemami do rozwiązania. Mimo wszystko, jest to rozwiązanie połowiczne — należało wydać edytor nowych scenariuszy.

Na grę składają się dwa rodzaje działalności:

— niszczenie — walka z wrogimi mieszkańcami planety,
— tworzenie — rozbudowywanie własnej kolonii w celu zapewnienia jej mieszkańcom warunków do życia (sprowadza się to głównie do stawiania nowych budynków, operacji handlowych i podwyższania poziomu technologicznego kolonii).

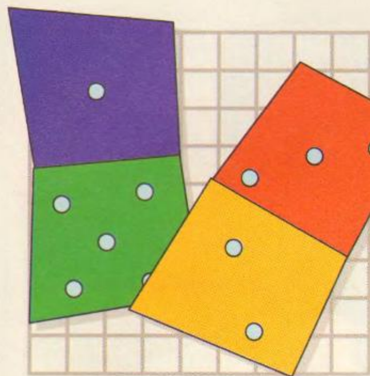
Trzeba przyznać, że w przypadku dostępnych budynków, twórcy gry nie byli pozbawieni wyobraźni. Jest ich dużo, różnego typu i wielkości (mają też różną cenę):

— Budynki mieszkalne (Living Quarters) — 2000, zapewniają przestrzeń życiową kolonistom (po 50 ludzi).
— Przekaźniki i magazyny energii (Flux Pod) — 3000, umożliwiają działanie wszelkich urządzeń zasilanych energią elektryczną. Przekaźniki są bardzo przydatne, szczególnie podczas cyklicznych zaćmień słońca, powodujących spadek wydajności ogniw fotoelektrycznych.
— Ogrody hydroponiczne (Hydroponics) — 2500, produkcja żywności (po 100 jednostek) jest najprostszą metodą uzyskania pierwszych wpływów handlowych z kolonii.
— Magazyny (Store) — 2000, umożliwiają przechowywanie surowców i produktów.
— Zakłady wydobycia i przetwarzania paliwa (Chemical Plant) — 8200, bardzo przydatne, w szczególności gdy chcemy rozbudować flotę statków kosmicznych. Zakłady należy umieszczać w pobliżu złóż paliwa.
— Radary — 2500, wykrywanie i śledzenie wrogich pojazdów.
— Kopalnie (Mine) — 5000, wydobycie rudy, niezbędnej do produkcji czołgów i statków kosmicznych. Kopalnie należy umieszczać tuż przy pokładach rudy.
— Działka laserowe (Laser Turret) — 5000, broń w pełni zautomatyzowana, ale zużywa dużą ilość energii.
— Stanowiska rakietowe (Missile Launcher) — 3000, jednorazowego użytku, należy odpalać każdą rakietę oddzielnie (brak automatyki).
— Ogniwa fotoelektryczne (Solar Panel) — 800, przetwarzają światło słoneczne na energię elektryczną (wydajność — 2 jednostki).
— Szpitale (Hospital) — 8500, umożliwiają kontrolę wielkości przyrostu naturalnego oraz zwalczanie epidemii.
— Fabryki broni (Armament Laboratory) — 6000, niekiedy broń bywa dobrym artykułem handlowym, niezbędna jest do wyposażania czołgów i statków kosmicznych. Po uruchomieniu tej produkcji warto pomyśleć o nowych magazynach.
— Zbiorniki paliwa (Fuel Tank) — 3000, niezbędne przy rozpoczęciu pracy zakładów wydobywających i przetwarzających paliwa.
— Laboratoria naukowe (Laboratory) — 5000, podnoszą poziom technologiczny kolonii.
— Komisariaty policji (Security HQ) — 4000, zmniejszają poziom przestępczości.
— Zakłady konstrukcyjne czołgów (Tank Construction Yard) — 6000.

a) Tank — zwykły, średnio uzbrojony czołg.
b) Hover Tank — czołg—poduszkowiec, lepiej uzbrojony i opancerzony.

— Fabryki produkujące różne artykuły (Workshop) — 2800, są stosunkowo tanie, a za Tech Goods można otrzymać (niekiedy) dobrą cenę. Rozwój tej gałęzi przemysłu często wymaga postawienia nowych magazynów.
— Stocznie budujące statki kosmiczne (Ship Construction Yard) — 6000; produkcja najskuteczniejszej broni dostępnej w grze. Należy je budować w pobliżu lotniska.

a) Explorer — może budować nowe lotniska.
b) Assault Craft — niezbyt skuteczny w walce.
c) Cruiser — dobry w walkach powietrznych.
d) Warship — najsilniejszy statek kosmiczny, doskonały w ataku i obronie, posiada zbiorniki paliwa mieszczące aż 1200 ton.



e) Fusion Cruiser — lata BEZ paliwa, nie jest dostępny na początku gry (nie ma jego ikony w oknie produkcyjnym stoczni), jednak można go produkować, wskazując puste miejsce i wybierając ikonę produkcji (symbol stoczni) — mała "usterka" gry. Jest to najlepszy z dostępnych statków — duża siła uderzeniowa, brak zapotrzebowania na paliwo, krótki okres produkcji.

f) Fighter — słaby statek, ale o krótkim okresie produkcyjnym.

— Lotniska (Launchpad) — 3000, miejsce uzupełniania paliwa statków kosmicznych i lokowania nowych, właśnie wyprodukowanych statków.

— Centrum dowodzenia (Command Centre) — 9000, najważniejsza budowla w kolonii, jej brak jest powodem wielu problemów — nie można handlować, finansować badań naukowych...

— Zakłady uzyskiwania tlenu (Life Support) — 7000, niezbędne — niektóre planety posiadają roślinność, ale najwyraźniej nie produkuje ona tlenu! Produkcja — 400 jednostek.

— Elektrownie (Power Station) — 10000, drogi interes, jednak na ogniwach fotoelektrycznych nie można polegać. Posiadanie elektrowni wyraźnie podnosi poziom życia kolonistów. Raczej nie należy ich budować, gdy trwa jeszcze konflikt z "tubylcami". Jeżeli podczas ich ataku zostanie zniszczonych kilka ogniw fotoelektrycznych, to mała strata, ale jeśli trafią w elektrownię... Proponuję na początku gry stawiać dużo ogniw oraz kilka magazynów energii.

— Kompleksy sportowe (Sports Complex) — 6000, umożliwiają przeprowadzenie igrzysk sportowych (wyższy poziom życia kolonistów). Jest to inwestycja typowa na czas pokoju.

Tyle budowli jest dostępnych na początku gry. Liczba to znacz-

EKRAN GŁÓWNY



A. Data.
B. Stan finansów.
C. Jakość życia w kolonii (QOL — Quality of Life). Celem gry jest uzyskanie wskaźnika 80%. Potem można otrzymać medal i zająć się innym scenariuszem.
D. Budowla, którą można postawić w danym momencie. Użycie PPM powoduje pojawienie się wskaźnika informacyjnego — służy on do sprawdzania typu budowli, otrzymywania informacji (np. po wskazaniu Flux Pod) oraz do wydawania komend czołgom i statkom kosmicznym.
E. Strzałki do przemieszczania obrazu ekranu głównego.
F. Widok w ekranie głównym.
G. Ekran informacyjny. Komunikaty o problemach kolonii.

Oprócz tekstu pojawiają się też (na ekranie głównym) symbole zagrożenia:

— słońce — brak energii;
— sylwetka człowieka — wroga dywersja;
— O_2 — brak tlenu;
— nóż i widelec — brak żywności.

1. Budowle.
2. Mapa.
3. Wyburzanie.
4. Ustawienie znacznika.
Znacznie skuteczniejszą metodą ustawiania znacznika jest wybranie go na ekranie mapy lub wskazanie miejsca na ekranie głównym i przyciśnięcie klawisza od [1] do [8]. Użycie znacznika to jedyna metoda wyznaczania miejsca postoju jednostek bojowych.
5. Operacje finansowe.
a) zapasy surowców — paliwo (Fuel), żywność (Food), ruda (Ore), kamienie szlachetne (Gems), broń (Weapons) i inne wytwory techniczne (Tech Goods);
b) ciężar jednostki surowca (kg/Unit);
c) wielkość zapasów (Total Units);
d) surowce przeznaczone do dyspozycji dowódcy (Cmndr Retain);
e) zapasy do sprzedania (Tradable Units);
f) gotówka w dyspozycji kolonii (Money);
g) wpływy z podatków (Income Tax) — wartość od 0 do 20%
h) dotacje na rozwój techniczny — wojskowy (Military Grant) i cywilny (Civilian Grant). Im wyższy poziom technologiczny, tym większych dotacji wymagają badania, po osiągnięciu poziomu 10, można przerwać finansowanie — nie pojawią się żadne nowe wynalazki.
Po wybraniu ikony, na której umieszczona jest ręka, pojawia się ekran operacji handlowych z nowymi informacjami: ceny (Price), możliwość zakupu towarów (Supp), zapotrzebowanie na towary produkowane w kolonii (Demand). Można tutaj kupić (Buy), sprzedać (Sell) lub wyrzucić (Dump — ikona ze strzałką) dowolną część zapasów kolonii.
6. Centrum dowodzenia (doradcy).
7. Zarządzanie produkcją.
a) dziedziny produkcji i usług (Arms Lab, Chemical Plant, Mine, Ship Yard, Tank Yard, Workshop, Hospital, Laboratory, Security HQ). Na każdy wybudowany kompleks produkcyjny wypada po 10 techników, wyjątkiem jest szpital, pracuje w nim 20 lekarzy;
b) liczba pracujących w danym "resorcie" techników (Tech);
c) liczba pracowników wyznaczonych do danej dziedziny produkcji (Reqd Tech) — jej wielkość zależy od przywódcy kolonii;
d) maksymalna liczba pracowników (Max Tech);
e) liczba brakujących ludzi — różnica między punktami c) i b);
f) produkcja w ostatnim miesiącu (Month Prod.).
8. Akcje szpiegowskie.
Dzięki finansowaniu operacji szpiegowskich można uzyskać informacje o lokalizacji wrogiego miasta, poziomie technicznym przeciwnika oraz otrzymać ostrzeżenie o mającym nastąpić ataku.
9. Pauza.
10. Ekran operacji dyskowych.

na, jednak na tym nie koniec! Badania naukowe przyczyniają się do powstania nowych wynalazków, w tym także budowli, są to:

— Ciśnieniowe zbiorniki paliwowe (Compressed Fuel Tank) — 3000, zwiększona pojemność do 1200 jednostek.
— Działka plazmowe (Plasma Gun) — 5000, udoskonalona wersja działek laserowych.
— Fabryki tlenu wykorzystujące "kosmiczny mech" (Space Moss Converter) — 3000, działają identycznie jak Life Support. Każdą fabrykę należy umieszczać na obszarze występowania "kosmicznego mchu".
— Generatory fotoelektryczne (Solar Generator) — 800.
— Miny (Land Mine) — 1500, dobra broń defensywna — niszczy wrogie czołgi, ale pozwala przejechać własnym (można "wybrukować" nimi trasę, którą podążają nasze czołgi w kierunku wrogiej kolonii).
— Radary dalekiego zasięgu (Long Distance Radar) — 2500, umożliwiają wcześniejsze wykrycie zagrożenia.
— Stanowiska rakietowe HDX (HDX Missile Launcher) — 3000, udoskonalony typ rakiet (większy zasięg i skuteczność).
— Transportery materii (Matter Transporter) — 8000, urządzenia teleportujące paliwo ze zbiorników, bezpośrednio do lecących statków kosmicznych!
— Udoskonalone ogrody hydroponiczne (Morgro Hydroponic) — 2500, większe zbiory — po 150 jednostek.
— Urządzenie teleportujące czołgi do wybranego znacznika (Tank Teleport) — 6200, brzmi to wspaniale, jednak w praktyce jest nieprzydatne z powodu koszmarnej metody obsługi interfejsu użytkownika, w tym przypadku — czołgi przemieszczają się w grupie znacznie szybciej niż podczas jednostkowej teleportacji!

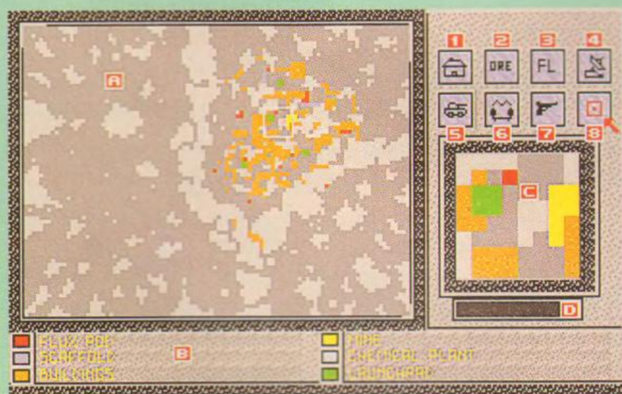
Oprócz tych wynalazków, jest wiele innych:

— Detektor ładunków wybuchowych (Bomb Detector) — zmniejsza zagrożenie wywołane działalnością dywersyjną wroga.
— Detektor rejonów występowania paliwa (Fuel Reserves Detector) — podaje informację o wszystkich złożach paliwa występujących na mapie.
— Detektor pokładów rudy (Ore Deposit Detector) — wszystkie złoża rudy występujące na mapie.
— Satelita szpiegowski (Spy Satellite) — natychmiast lokalizuje jednostki bojowe przeciwnika, gdy znajdą się one na obszarze mapy.
— System wykrywania i niszczenia meteorów (Meteor Screen) — likwiduje jedno z najpoważniejszych zagrożeń.
— Szczepienie antywirusowe (Anti-Viral Vaccination) — zapobiega występowaniu epidemii.

Bez systematycznego rozwoju technicznego wygrana jest praktycznie niemożliwa, albo wysoce problematyczna.

Większość gry odbywa się na ekranie głównym, za pomocą głównego panelu kontrolnego. Stosunkowo często trzeba korzystać z mapy i pomocy doradców, rzadziej z ekranu operacji dyskowych.

MAPA



A. Ekran główny mapy.
B. Legenda — wyjaśnienie symboliki kolorów użytych na mapie.
C. Powiększenie terenu wyznaczonego przez ramkę na ekranie głównym, możliwość ustawienia znaczników.
D. Wolne znaczniki.
1. Zabudowania.
2. Lokalizacja pokładów rudy.
3. Lokalizacja złóż paliwa.
4. Radar — zasięg, dostrzeżone jednostki bojowe (własne i przeciwnika).
5. Jednostki bojowe — podobnie jak wyżej (bez podania obszarów kontrolowanych przez radar).
6. Urządzenia energetyczne oraz centrum dowodzenia.
7. System obronny — lokalizacja rakiet, dział i pól minowych.
8. Exit — wyjście z ekranu.

Porady praktyczne

1. Jedną z najskuteczniejszych metod obrony przed atakiem jednostek lądowych wroga jest ustawienie na ich drodze przeszkód. Można to zrobić, budując na obrzeżach kolonii dużą liczbę ogniw fotoelektrycznych w taki sposób, aby przecinały drogi dojazdowe do kolonii. Im dalej będą te zapory umieszczone od centrum miasta, tym lepiej. Dlatego najpierw należy wybudować kilka przekaźników energii w pobliżu miejsc, gdzie będą budowane ogniwa.

Metoda ta ma niestety pewną wadę: uniemożliwia wyjechanie własnych czołgów poza teren kolonii. Można temu łatwo zaradzić, wyburzając okresowo (przed własnym atakiem na miasto wroga) niewielką część zapory i budując ją ponownie po przejściu własnych oddziałów. W efekcie walka przenosi się całkowicie w przestrzeń powietrzną.

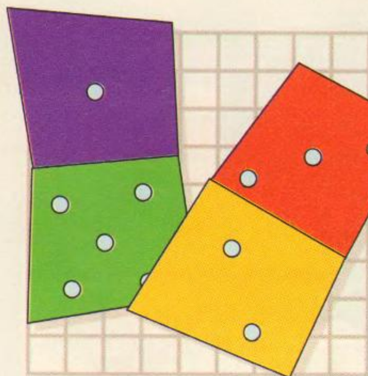
2. Najskuteczniejszą metodą działań obronnych (poza atakiem) jest użycie statków kosmicznych. Warto jak najszybciej rozpocząć ich produkcję (np. Fusion Cruiser). Powinny one unosić się nad ważniejszymi budowlami miasta.
3. W początkowej fazie gry nie należy szastać pieniędzmi. Warto trzymać zawsze jakiś zapas gotówki na wypadek większych kłopotów — minimum 9000 (cena centrum dowodzenia!).
4. Znacznie lepiej inwestować w rakiety (choć są jednorazowego użytku) niż w działka.

Stanowiska rakiet należy grupować po 4, max. 9 sztuk, z różnych stron miasta. Obok nich nie można wznosić budynków, które będą utrudniały dostęp do wyrzutni.

5. Podobnie, jak w wypadku rakiet, każdy zakład produkujący czołgi powinien mieć wolną przestrzeń dookoła — miejsce na ustawienie produkcji.
6. Od razu na początku gry (po ukończeniu systemu obronnego) warto wybudować szpital i laboratorium naukowe. Później można pomyśleć o uzyskaniu stałego źródła dochodu — rozpocząć budowę kopalni, zakładu wydobycia paliwa (ze zbiornikiem) oraz fabryk wytwarzających broń i inne artykuły.

Dla zapewnienia skuteczniejszej obrony warto pomyśleć o stoczni statków kosmicznych.

7. Podczas zaciętych walk z przeciwnikiem można wybudować dodatkowe centrum dowodzenia.
8. Aby prawidłowo wyznaczyć rejony występowania surowców,



można użyć znaczników na ekranie mapy, potem przejść do ekranu głównego i postawić odpowiednie budynki w oznaczonych miejscach.

9. Czołgów można używać nie tylko do atakowania wrogiego miasta, ale także ustawiać na obrzeżach kolonii. Będą w ten sposób spełniały rolę ruchomych dział laserowych (bez konieczności zaopatrzenia w energię).
10. Jeżeli sytuacja jest poważna, można podnieść podatki do 20%, po pokonaniu przeciwnika warto obniżyć je do 0% i "żyć z handlu".
11. Przemieszczanie czołgów stanowi pewien problem, szczególnie w wypadku ataku na wrogie miasto. Można nieco ułatwić sobie życie tworząc "trasę znaczników" — przesyłając czołgi od jednego znacznika do następnego, aż do rejonu, w którym mogą spokojnie przekroczyć granicę mapy.
12. Warto zostawić w obszarze kolonii wolne drogi tak, aby można było przemieszczać czołgi z jednego jej krańca na drugi.
13. Należy regularnie sprawdzać wysokość dotacji na akcje szpiegowskie, najlepiej utrzymywać ich wysokość na poziomie Normal (5000 — 19999).
14. Nie należy atakować przeciwnika pojedynczymi jednostkami, ale wysyłać duże grupy. Najlepiej skoncentrować znaczne siły lądowe w pobliżu krańca mapy i wysłać je wraz ze wsparciem powietrznym.
15. Jeżeli ktoś ma trudności z pierwszym poziomem (Eldorians), może skorzystać z następującej możliwości — rozpocząć grę treningową, rozbudować kolonię, przygotować odpowiednie siły powietrzne i lądowe... Potem zapisać stan gry i załadować ją ponownie — nie będzie to poziom treningowy, ale pierwszy scenariusz!

Utopia jest starannie opracowaną grą — niezła grafika, dźwięk, interesujący scenariusz... Jej wadą jest dosyć duży stopień trudności (ostatni poziom jest raczej niemożliwy do przejścia, a i wiele poprzednich może sprawić sporo kłopotów) oraz koszmarny system sterowania jednostkami bojowymi (o czym może przekonać się każdy, kto próbował wysłać do wrogiego miasta chociaż 30 czołgów). Mimo wszystko, polecam Utopię wszystkim miłośnikom gier strategicznych i nietypowych symulacji. Grałem na komputerze Atari ST.

Jacek Ilczuk



UTOPIA

Gremlin 1991
Strategiczna
Amiga, Atari ST

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

CENTRUM DOWODZENIA



Informacje można otrzymać wskazując myszą odpowiedniego doradcę, jednak skuteczniejsze jest użycie klawiszy funkcyjnych na ekranie głównym:

F1 — Specjalista medyczny kolonii (Senior Psychiatrist). Informuje o:
a) wolnych od zajęć kolonistach (Free Colonists) — pozwala na zorientowanie się, jakie są aktualne możliwości wytwórcze i budownicze kolonii;
b) kolonistach pracujących na budowach (Workers);
c) pracownikach zatrudnionych we wszystkich działach wytwórczości (Technicians);
d) lekarzach szpitalnych (Medics);
e) naukowcach (Scientists);
f) policji (Security);
g) populacji kolonistów (Total);
h) wielkości przyrostu naturalnego (Birth Rate);
i) urodzeniach w ostatnim miesiącu (Birth Last Month);
j) zgonach w ostatnim miesiącu (Deaths Last Month);
k) gęstości zaludnienia (Population Density), jeżeli ta wartość przekroczy 100, należy wybudować nowe budynki mieszkalne.

Informuje również o przestępczości (Crime) i nastrojach kolonistów (Morale).

F2 — Administrator kolonii (Colony Administrator). Podaje dane o zapasach powietrza (Air), żywności (Food), paliwa (Fuel), energii (Power) oraz rudy (Ore):
a) wielkość zapasów (Stored);
b) miesięczna produkcja (Prod.);
c) zapotrzebowanie w ostatnim miesiącu (Month Usage);
d) roczna wielkość zużycia (Year Usage).

Należy sprawdzać te informacje zawsze na początku każdego miesiąca — umożliwi to dobrą orientację w problemach kolonii i szybką reakcję na zmiany.

F3 — Konsultant finansowy (Financial Consultant). Informuje o rozliczeniach finansowych ostatniego miesiąca (Month) i roku (Year):
a) dotacje (Colony Support Grant);
b) podatki (Tax Rate);
c) całkowite wpływy (Gross Income);
d) wydatki (Expenditure);
e) stan finansów (Current Funds).

F4 — Inżynier cywilny (Civil Engineer). Informacja o wszelkich budowlach na terenie kolonii.

F5 — Szef personelu naukowego (Head of Research). Podaje dane:
a) poziom technologiczny (Tech Level);
b) liczba laboratoriów naukowych (Laboratories);
c) liczba naukowców (Scientists);
d) dotacje wojskowe (Military Grant) i cywilne (Civilian Grant).

Podaje również, jaki był ostatni wynalazek oraz jakie problemy nękają naukowców.

F6 — Dowódca wojskowy (Supreme Commander). Przekazuje dane o:
a) własnych jednostkach bojowych atakujących wrogie miasto (At enemy city) i znajdujących się w okolicy kolonii (On map);
b) systemie obronnym — liczba dział i rakiet;
c) stratach (Forces destroyed) własnych (Yours) oraz przeciwnika (Enemy).

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Spis gier

Witajcie szperacze!

Dzisiaj we wkładce "tete" mamy wszystkiego po trochu. Jest spotkanie z Klubem Miłośników Frontiera, pełne rozwiązanie przygodowo—tekstowej gry Colonel's Bequest, pierwsza część bardzo dobrego opisu przejścia gry Lands of Lore, a także pojedyncze TIP-y.

Nadsyłacie coraz więcej sztuczek, ale duża część z nich pokrywa się z już opublikowanymi na łamach wkładki "tete". Zaoszczędzicie sobie pracy, gdy zwrócicie na to uwagę. Wiem, nie każdy jest szczęśliwym posiadaczem wszystkich numerów Gamblera, ale jeśli się czegoś bardzo pragnie...

Nadal nie mamy komu przydzielić Głównej Nagrody "tete" — 3 mln zł, za najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca. Rozdzielamy ją więc, odpowiednio do zasług dla bieżącego wydania "tete", pomiędzy trzech autorów: **Dariusz Berdysz** z Wrocławia, **Piotr Pasternak** z Krakowa, **Dawid Prałat** z Bełchatowa.

Wracamy do Waszego ulubionego konkursu na TIP do nie istniejącej gry. Wśród pojedynczych sztuczek ukryta jest fałszywka, kto ją nam wskaże, nadsyłając nazwę tej gry pod adresem redakcji, weźmie udział w losowaniu ciekawych nagród.

W numerze 4/94 Gamblera fałszywką była gra Iron Squad. Prawidłową odpowiedź nadesłały 22 osoby. Wylosowaliśmy 3 licencyjne gry komputerowe, które otrzymują: **Maciej Kawa** z Tarnowa, **Mirosław Okoński** z Tych i **Krystyna Salamon** z Giżycka. Gratulujemy!

Kierowaną do Gamblera korespondencję zaopatrujcie w dopisek "tete", jeśli zawiera materiał do tej wkładki. Termin nadsyłania rozwiązań graficznego "Konkursu TeTe" z majowego numeru Gamblera mija 30 czerwca br. Natomiast na wskazanie nie istniejącej gry macie czas do ostatniego dnia miesiąca, w którym ukazuje się zawierający fałszywkę numer Gamblera. Decyduje data stempla pocztowego!

Imć Mutator

KMF FRONTIER CLUB

Witajcie zielonki! Witam w kolejnym odcinku naszego klubu. Bez zbędnych wstępów rozpoczynamy od pytań tych, co nie wiedzą...

PYTANIA DO TRAKTORA

"Gdzie zdobyć Class 4 Military drive?"

Tych bardzo pożytecznych urządzeń trzeba szukać w odległych od [0,0] systemach, które jednak muszą spełniać jeden podstawowy warunek — stać na wysokim poziomie technicznym. W ocenie tego poziomu pomoże Ci zestawienie danych o systemie.

"O co chodzi w bombardowaniach? Co trzeba zbombardować? Skąd wziąć na to zlecenie?"

Jak sama nazwa wskazuje, w operacjach tych należy zniszczyć pewne cele wyznaczone przez zleceniodawcę. Zlecenia na misje bombardowania dostaje się po zdobyciu wyższej rangi bojowej.

"Po co są dotacje (dotations) w biuletynie?"

Właściwie, tak naprawdę nie jest to wiadome, gdyż nawet sypanie pieniędzmi na lewo i prawo nic w grze nie pomaga. Chodzą jednak słuchy, że dzięki temu możesz uniknąć ataku niektórych piratów, ale nie jest to wiadomość pewna. Praktycznie więc datkami nie musisz się przejmować.

"O co chodzi z przewożeniem pasażerów i z informacjami? Czy są za to jakieś punkty (rangi)?"

Obie te rzeczy są tylko urozmaiceniem gry i poza korzyściami finansowymi nie mają większego znaczenia — oprócz kilku wyjątków związanych z otrzymywaniem przepustek do pewnych systemów, gdzie normalnie nie można bez nich wlecieć. Dlatego istnieje pytanie o zezwolenia przy przyjmowaniu zleceń. Na dodatek informacje są na tyle trudne do zdobycia, że tak naprawdę nikt się tym nie przejmuje ani zajmuje.

"Legal status — czy można go zwiększyć?"

Oczywiście, ale na złe, a nie na dobre. Ta ranga przyznawana jest na podstawie poczynań niezgodnych z prawem — np. przemyt czy piractwo. Może to mieć znaczenie przy przyjmowaniu zleceń — niektórych możesz nie ujrzeć, natomiast nie jest wykluczone, że zleceniodawcy zachęceni Twoją "wysoką" rangą legal status dadzą Ci "gorące" zlecenia.

"Trick z asteroidami nie działa — nie ma ich..."

Są. Wybierz się do Systemu Słonecznego. Po wyjściu z nadprzestrzeni spójrz na skaner — będzie się na nim roiło od asteroidów.

Pytania zadawał

Commander KM, Elbląg, Conversion.

"Jak mogę sprawdzić wersję swojej gry?"

Commander AD, Warszawa, Betiess.

Wiem tylko, jak to zrobić w amigowskiej wersji gry. Należy odszukać napis "version". Można to zrobić np. programem DPU (Disk Peek & Update) lub korzystając z dobrego, starego Cygnusa...

PORADY SPOD LADY

"W mojej wersji gry zarówno Imperial Courier, jak i Imperial Trader mają załogę składającą się z jednej osoby, a więc nie trzeba utrzymywać dodatkowej załogi. Może to tylko błąd w mojej wersji, jednak w ten sposób Imperial Trader należy do najlepszych dla nas kandydatów na resztę naszej kosmicznej kariery — szybki, mało kłopotliwy i o dużym zasięgu (i ładowności).

Istnieje też coś takiego jak przedawnienie przestępstwa — po pewnym czasie znikają "zaliczone" nam czyny antyspołeczne (no, chyba że ciągle je wykonujemy)."

Commander TJ, Włocławek, Ackexve.

BURACZKI

Jeżeli namierzysz swój własny statek i włączysz Hyperspace Cloud Analyzer — komputer zawiesi się. Niestety autor (ten sam od pytań) nie podał, na jakim komputerze Frontier tak ładnie się wykrzacza...

Drugim zauważonym przez Was błędem jest traktowanie niewolników tak jak w części pierwszej — na tony... Przyznacie, że jest to dość makabryczne i rażące...

"Błąd! Absolutnym idiotyzmem jest sposób reakcji policji na przestępstwa. O ile po "wlepieniu" dużej liczby mandatów odmawiają Ci wlotu do niektórych stacji, to sytuacja gdy zapominasz o zapłaceniu opłaty parkingowej (np. c0,5) powoduje konfiskatę statku za c2 mln z wyposażeniem i ładunkiem za c750000, co jest absolutną bzdurą. Rozwiązaniem mogłaby być "podwyżka" zaleganej opłaty (np. o 100%) plus kara za uchylanie się od zapłaty (np. 500 lub 1000 kredytów).

Najgorszy jest jednak stosunek policji do siebie samej. Tak, tak! Użycie np. lasera w pobliżu bazy powoduje start całej floty policyjnej (ok. 20 statków w kosmosie, ok. 40 w bazie naziemnej) z zamiarem wiadomo jakim. Nie pomoże zapłacenie za przestępstwo. Trzeba jeszcze obronić się lub uciec. Jest to teoretycznie OK, ale po zniszczeniu np. 40 statków policyjnych i zapłaceniu za użycie broni (chyba z c500 lub c1500) w miejscu, gdzie jest to zabronione — policja nam wybacza i nie skasuje nas za 40-krotne morderstwo. Inaczej jest w wypadku ataku na inny statek — dostajemy karę c10000 za morderstwo i piractwo".

Commander TJ, Włocławek, Ackexve.

Ze swojej strony mogę dodać, że korzystając z odpowiednio wydajnej broni można zmasakrować całą obsługę policyjną stacji orbitalnej!

POLEMIKA Z TRAKTOREM

"Nie zgadzam się z koncepcją rozpoczęcia gry w systemie Ross 154 (recommended position), mówiącą o udaniu się do systemu Formalhaut TYLKO z jedną wojskową przesyłką i 1 toną Farm Machinery. Jeśli dobrze rozejrzysz się w biuletynie to znajdziesz także

chętnego do przesłania tam paczki za c520, z czego połowę możesz otrzymać przed wykonaniem zadania i zainwestować w podróż (np. w jeszcze jedną tonę Farm Machinery)".

Commander TJ, Włocławek, Ackexve.

Niestety muszę się przyznać do przeoczenia tego szczegółu. Publicznie się za to potępiłem, oflagowałem, poszczułem psami i oplułem...

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE LISTÓW

do Klubu Maniaków Frontiera pod adresem redakcji z dopiskiem "FRONTIER".

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Colonel's Bequest (IBM PC)

Cała gra jest sztuką teatralną, podzieloną na 8 aktów. Grasz w niej detektywa, który na podstawie obserwacji innych osób i znalezionych śladów ma wskazać, kto jest zabójcą. Każda czynność musi być wykonywana w odpowiedniej kolejności przed przejściem do następnego aktu.

Rozpoczniemy od przedstawienia praktycznych sposobów postępowania w całej grze; kilka słów o występujących w niej postaciach, przedmiotach i miejscach akcji.

Na samym końcu, dla początkujących i niecierpliwych "detektywów", jest także przykładowe rozwiązanie tej gry.

Rozpoczynamy od podstawowych zasad postępowania, obowiązujących każdego detektywa prowadzącego śledztwo.

Obserwacja

Za każdym razem, kiedy wchodzisz do jakiegoś pokoju i rozpoczynasz konwersację, ludzie przestają mówić. Kiedy przesuwasz zbroję na górze i wchodzisz do tajnych przejść, możesz zaglądać do każdej sypialni poprzez otworki w portretach. Na dolnej kondygnacji, aby podsłuchać rozmowy należy pchnąć zegar i lustro.

Badanie rzeczy z bliska

Prawdziwy detektyw nigdy się nie rozstaje ze szkłem powiększającym. Możesz je znaleźć obszukując ciało dr. Wilbura. Do badania śladów możesz także używać lupy.

Bohaterowie sztuki

Pułkownik

Lubi palić cygara. Obserwuj go, kiedy nie wie, że jest śledzony. A także wtedy, gdy jest sam na sam z Fifi i z Lillian. Obserwuj go, kiedy wysiada ze swojego wózka inwalidzkiego, żeby zapalić ogień.

Lillian

Na początku gry obserwuj Lillian, gdy się perfumuje. Także, kiedy rozmawia ze swoją matką i z Pułkownikiem. Wypytaj ją, kiedy jest w kuchni z Celią. Zaskocz ją, kiedy ogląda kolekcję broni Pułkownika. Zauważ jej dziwne zachowanie, gdy jest sama w bawialni (kilka razy). Pod koniec gry przeczytaj jej pamiętnik.

Ethel

Wypytaj Ethel na początku gry. Zwróć uwagę na jej chusteczkę. Śledź jej konwersację z Lillian. Obserwuj ją, kiedy popija w samotności i gdy błądzi na dworze po pijanemu.

Gertie

Przyglądaj się jej, gdy konwersuje z Clarencem. Na pewno ma na niego wpływ. Wie o jego aferze z Glorią, o jego chęci kupna ziemi Ethel i o jego największej namiętności — wyścigach konnych. Możesz ją zobaczyć, gdy śpi w swojej sypialni wczesnym wieczorem.

Gloria

Obserwuj ją, kiedy rozmawia z Rudym. Odkryj, że ma aferę z Clarencem, a także to, że ukrywa jakieś problemy zdrowotne z przeszłości. Obserwuj ją, kiedy grozi dr. Wilburowi i łamie serce Clarence'owi. Przyjrzyj się jej, gdy siedzi samotna i słucha Victroli.

Rudy

Śledź go, kiedy mówi coś do Glorii. Obserwuj, gdy rozmawia z Clarencem. Zaobserwuj jego stosunek do Clarence'a. Przyłap go, kiedy usiłuje pocałować Fifi. Popatrz, gdy samotnie posila się w jadalni. Przyłap go, jak przeszukuje pokój Lillian. Ciekawe, dlaczego Beauregard go lubi?

Clarence (adwokat)

Lubi cygara. Obserwuj jego prywatne konwersacje. Rozmawia z Ethel, Rudym i Wilburem, ma aferę z Glorią i stoczy walkę z Rudym. Obserwuj go, gdy popija samotnie. Zauważ, że pisze coś w swoim notatniku. Kiedy znajdziesz go martwego, obszukaj go i weź zapałki.

Wilbur (doktor)

Obserwuj go, kiedy czyta sam w bibliotece. Gloria grozi mu (medyczna przeszłość). Obserwuj jego konwersację z Clarencem. Kiedy znajdziesz go martwego, zabierz szkło powiększające.

Jeeves (główny lokaj)

Odkryjesz, że Jeeves spotyka się potajemnie z Fifi.

Fifi

Zauważ, że nosi przy sobie chustkę. Perfumuje się. Obserwuj ją, kiedy jest sama z Pułkownikiem. Rudy chce ją pocałować, ale ona nie chce mieć z nim nic wspólnego. Odkryjesz, że spotyka się z Jeevesem.

Celia

Znajdź Uzdrowicielski Naszyjnik, wtedy ona stanie się Twoim przyjacielem. Odwiedź ją w jej domu kilka razy podczas gry. Pomódl się z nią w kapliczce.

Postacie drugoplanowe

Blaze (koń) — weź marchew od Celii i nakarm go.

Beauregard (pies) — znajdź dla niego kość w zamrażarce lub w zupie. Rzuć mu kość, aby spokojnie przeszukać jego budę.

Polly (papuga) — możesz znaleźć kilka krakersów w pokoju Jeevesa. Dawaj jej po jednym w każdym akcie.

Miejsca akcji

Salon

Możesz podsłuchiwać toczące się tu rozmowy. Zwróć uwagę na butelkę koniaku na barku. Później podczas gry zauważysz, że jej nie ma. Clarence pije sam w salonie. Zauważ, że Polly też jest w salonie.

Pokój Bilardowy

Możesz usłyszeć rozmowy toczące się w tym pokoju. Gloria lubi tu przesiadywać i słuchać Victroli. Możesz później odkryć ślady walki w tym pomieszczeniu. Uważne badanie niektórych śladów może być cenną wskazówką.

Biblioteka

Możesz zauważyć Wilbura czytającego w bibliotece. W pewnym momencie gry, także tutaj możesz znaleźć ślady walki. Dokładne badanie niektórych śladów może posłużyć za wskazówkę na temat zabójcy.

Gabinet

Pułkownik trzyma swoją kolekcję broni w gabinecie. Przyjrzyj się, jakiego rodzaju broń posiada. Później, podczas gry, zanotuj, czego brakuje. W pewnym momencie zauważysz Lillian przeszukującą gabinet.

Kuchnia

Zobacz Lillian rozmawiającą z Celią w kuchni. Możesz także porozmawiać z Celią. Weź kość z zamrażarki.

Jadalnia

W jadalni odbywają się czasami prywatne rozmowy. Jeśli możesz podsłuchiwać, dowiesz się o kilku interesujących faktach. W pewnym momencie gry zastaniesz tam samotnie jedzącego Rudy'ego.

Strych

Są dwa sposoby, aby dostać się na strych. Kiedy nie ma w pobliżu Pułkownika, możesz znaleźć klucz do kontrolki windy, którą pojedziesz na górę. Przejrzyj stary kufer pełen wojskowych uniformów i przeczytaj gazetę. W ósmym akcie znajdziesz inny klucz przy zwłokach. Użyj klucza, aby wejść na strych przez drzwi na górze schodów.

Piwnica

Pod koniec gry odkryjesz tajne przejście w Ogrodzie Żywopłotowym, które zaprowadzi Cię do piwnicy. Znajdź metalową płytkę na ścianie. Włóż w nią korbę, którą zdejmiesz z dzwonu. Przekręć korbę, aby odkryć nowe tajne przejście.

Górna łazienka

Na początku gry możesz zaobserwować, jak Lillian się perfumuje. Później przeszukaj kosz na śmieci.

Sypialnia Pułkownika

Możesz obserwować różnych ludzi przychodzących do jego sypialni — Fifi rozmawia z nim, a nawet go całuje. Lillian także rozmawia z Pułkownikiem. Możesz poszukać klucza do windy, kiedy nie ma w pokoju nikogo.

Pokój Lillian

Pod koniec gry zobaczysz, że Lillian chowa coś do torebki. Kiedy jej nie będzie w pobliżu, odkryjesz, że to był jej pamiętnik. Później możesz złapać Rudy'ego przeszukującego ten pokój.

Pokój Ethel

Możesz z nią porozmawiać na początku gry.

Pokój Glorii i Gertie

Wczesnym popołudniem możesz zobaczyć Gertie śpiącą w pokoju. Później możesz odkryć ślady walki w tym pokoju.

Pokój dr. Wilbura

Zauważ torbę doktora leżącą na łóżku. Później stwierdzisz, że jej nie ma.

Pokój Clarence'a i Rudy'ego

Rudy i Clarence kłócą się w swoim pokoju. Później Clarence śpi w pokoju. W nocy możesz zobaczyć Clarence'a piszącego przy biurku. Kiedy go nie ma w pobliżu, możesz przeczytać jego pamiętnik. Zobaczysz także ślady walki w pokoju i plamy krwi na podłodze.

Sypialnia Fifi

Na początku nie zauważysz w tym pokoju niczego podejrzanego (oprócz chwil, kiedy Rudy jest w pobliżu). Później podczas gry odkryjesz tu ślady morderstwa. Przeszukaj uważnie cały pokój. Zbadaj karafkę koniaku.

Sypialnia Jeevesa

Pokój Jeevesa jest w piwnicy. Weź krakersy, które leżą na stole.

Dom Celii

Odwiedź Celię kilka razy podczas gry. Weź papugę, kiedy Celia zaprosi Cię do siebie na pogawędkę.

Kapliczka

Podważ łomem obluzowane deski podłogi, a znajdziesz starą Biblię. Wróć tutaj jeszcze, aby pomodlić się wspólnie z Celią.

Cmentarz

Jest coś w grobie, ale musisz się do tego dostać przez tajne przejście w ogrodzie.

Bawialnia

Dwa razy zauważysz Lillian w bawialni ze swoimi lalkami, zachowującą się bardzo dziwnie.

Stajnia

Weź latarnię. Musisz nakarmić Blaze'a marchwią.

Wozownia

Musisz wziąć puszkę z olejem i łom. Możesz tu czasami odkryć jakieś zwłoki.

Dzwonnica

Wejdź po drabinie i naoliw dzwon. Jeżeli nie możesz dosięgnąć liny użyj laski, którą znalazłeś w tajnym przejściu. Weź korbę, będzie Ci potrzebna.

Ogród Żywopłotowy

Zobaczysz kwadratowy drążek na posążku tańczącej nimfy. Załóż pokrętło zaworu na drążek. Przekręć pokrętło, a potem posążek. Pod koniec gry znajdziesz w ogrodzie trupa. Obszukaj go i zabierz klucz. Weź pistolet i nabój. Załaduj broń. Pod koniec gry odkryjesz tajne przejście prowadzące do piwnicy.

Inne przedmioty

Zbroja — naoliw przyłbicę. Znajdziesz mały zawór w środku zbroi.

Drzwi od piwnicy koło psiej budy — na początku gry drzwi się nie otworzą. Wróć poźniej, a będziesz mógł wejść.

Winda — kiedy nie ma w swoim pokoju Pułkownika, wyjmij kluczyk z miniaturowej armatki. Spójrz na kontrolkę windy. Używając klucza będziesz mógł podjechać na strych.

A teraz przykładowe przejście przez wszystkie osiem aktów sztuki.

AKT PIERWSZY

Przepytaj Ethel. Obserwuj Lillian, gdy się perfumuje w łazience. Pchnij zbroję, żeby odkryć tajne pomieszczenie. Nadal śledź wzrokiem Lillian i Ethel. Obserwuj Fifi i Pułkownika. Zerknij na łóżko dr. Wilbura i na jego torbę. Spójrz na cygaro Pułkownika, następnie na cygaro Clarence'a. Przesuń zegar Dziadka i lustro. Śledź Clarence'a i Gertie. Zerknij na karafkę koniaku.

Przygotowania do aktu drugiego

Idź do pokoju Pułkownika i odwiedź go razem z Fifi. Na dole musisz także odwiedzić Gertie i Clarence'a, rozmawiających w saloniku. Zobacz się z Rudym i Glorią w pokoju bilardowym. Później odwiedź śpiącą w swoim pokoju Gertie.

AKT DRUGI

Zerknij na podłogę koło pokoju Gertie; weź chusteczkę. Obszukaj każde zwłoki, które znajdziesz. Obejrzyj kolekcję broni Pułkownika. Przesuń zegar Dziadka i lustro, aby odkryć tajne pomieszczenia. Nadal obserwuj Clarence'a i Wilbura. Przepytaj Lillian. Wyjmij kość z zupy i rzuć ją psu. Przeszukaj psią budę. Odwiedź Wilbura siedzącego samotnie w bibliotece. Obserwuj Clarence'a i Glorię.

Przed przejściem do aktu trzeciego

Spotkaj się z Wilburem i Clarencem, sprzeczającymi się na zewnątrz. Odwiedź Lillian i Celię, które są w kuchni. Idź do Wilbura czytającego samotnie w bibliotece. Możesz znaleźć martwe ciało Gertudy przed pokojem bilardowym.

AKT TRZECI

Przesuń lustro, zegar Dziadka i zbroję, aby odkryć tajne pomieszczenia. Znajdź laskę w jednym z nich. Weź pogrzebacz z biblioteki. Obserwuj Pułkownika. Obszukaj zwłoki Wilbura. Weź lupę i zbadaj za jej pomocą wszystkie ślady, które znajdziesz. Obserwuj Lillian bawiącą się w bawialni oraz Glorię. Weź krakersy z pokoju Jeevesa. Porozmawiaj z Celią, wypytaj ją, zwróć jej naszyjnik. Weź marchew z domu Celii. Zerknij na łóżko Dr. Wilbura, spójrz na jego lekarską torbę. Znajdź klucz od strychu, ukryty w pokoju Pułkownika. Wjedź windą na strych, przeczytaj gazetę. Przejrzyj rzeczy, które są w kufrze na strychu. Przeszukaj ten kufer jeszcze raz w czasie gry. Popatrz na walczących ze sobą Rudy'ego i Fifi.

Przed aktem czwartym

Znajdź Lillian w jej bawialni (Playhouse) czytającą coś lalkom. Odwiedź Glorię w pokoju bilardowym. Odwiedź Rudy'ego i Clarence'a sprzeczających się w pokoju gościnnym. Odwiedź Rudy'ego i Fifi.

AKT CZWARTY

W pokoju bilardowym zbadaj płytę i błoto za pomocą lupy. Weź niedopałek cygara z tajnego przejścia. Obszukaj zwłoki Glorii. Odszukaj walczących Clarence'a i Rudy'ego. Nakarm papugę Polly krakersem. Przyłap całujących się Fifi i Jeevesa. Znajdź Lillian w gabinecie z bronią.

Przed aktem piątym

Zwróć uwagę na Lillian oglądającą kolekcję broni Pułkownika. Podczas poszukiwań na zewnątrz musisz zabaczyć Rudy'ego, Clarence i Ethel — przechadzających się dookoła.

AKT PIĄTY

Znajdź wałek do ciasta podczas przeszukiwania podziemi. Zbadaj odcisk buta za pomocą lupy. Weź łom i puszkę z olejem (z wozowni). Obszukaj zwłoki Ethel. Obserwuj Fifi, gdy robi sobie makijaż. Obserwuj także Pułkownika i Lillian. Zwróć uwagę na delikatny zapach perfum w tajnym pomieszczeniu. Zauważ Rudy'ego jedzącego samotnie w jadalni. Znajdź Pułkownika bez jego wózka inwalidzkiego.

Przed aktem szóstym

Zajrzyj do Lillian i do Pułkownika w jego pokoju. Przyjrzyj się jedzącemu w jadalni Rudy'emu. Zajrzyj do pijącego w Salonie Clarence'a. Idź do pokoju Pułkownika, kiedy go nie ma w pobliżu. W wozowni możesz znaleźć zwłoki Ethel.

AKT SZÓSTY

Przeszukaj kosz na śmieci w łazience. Zbadaj butelkę za pomocą lupy. Zaobserwuj Lillian, kiedy coś chowa w torebce. Obszukaj zwłoki Jeevesa i Fifi. Starannie zbadaj karafkę koniaku. Zajrzyj do Clarence'a piszącego przy swoim biurku. Obserwuj Lillian, kiedy jest sama. Obserwuj Clarence'a. Nakarm Polly krakersem. Obserwuj Rudy'ego bawiącego się z Beauregardem.

Przed aktem siódmym

Zaobserwuj, jak Lillian chowa dziennik w swojej torebce. Obserwuj Clarence'a piszącego przy swoim biurku. Zobacz, że Rudy jest na dworze z Beauregardem. Zapukaj do drzwi frontowych Celii. Możesz także odkryć, że Jeeves i Fifi zostali zamordowani na górze.

AKT SIÓDMY

Nakarm Polly krakersem. Przeczytaj notatnik Clarence'a. Obszukaj ciało Clarence'a. Przeczytaj pamiętnik Lillian. Zanotuj, czego brakuje z kolekcji broni Pułkownika. Pomódl się z Celią w kapliczce. Obserwuj Lillian bawiącą się w bawialni. Wejdź do tajnego podziemnego przejścia przez ogród żywopłotowy, odkryj trupy. Znajdź następne tajne przejście. Użyj łomu do wyważenia drzwi od piwnicy Rudy'ego. Odryglij drzwi, żeby się wydostać. Złap Rudy'ego przeszukującego pokój Lillian.

Przed aktem ósmym

Zaobserwuj jak Lillian dziwnie zachowuje się w bawialni. Idź do kapliczki i pomódl się z Celią. Przeczytaj pamiętnik Clarence'a. Obserwuj Rudy'ego przeszukującego pokój Lillian. Możesz także znaleźć ciało Clarence'a.

AKT ÓSMY

Masz mało czasu, aby przeszkodzić następnemu morderstwu, musisz się spieszyć. Po tym jak znaj-

dziesz ciało Lillian, przeszukaj je, weź broń i nabój, załaduj ją. Poszukaj także klucza przy zwłokach Lillian. Potem szybko idź na strych.

Jesteś świadkiem walki na strychu pomiędzy Rudym a Pułkownikiem. Nie przyglądaj się już, wkrocz zdecydowanie do akcji. Użyj broni, aby rozprawić się z wielokrotnym mordercą. Zastrzel go bez litości.

Postąpiłeś słusznie. Tak jak podejrzewałeś, Rudy był celem Twoich poszukiwań. To on jest tym zabójcą.

Zasłużyłeś na sławę i... nagrodę pieniężną!

tłum. Kornel Kulisiewicz

Lands of Lore — cz. 1 (IBM PC)

Oto pierwsza część pełnego rozwiązania do tej fascynującej gry z gatunku Role-Playing. Wielu śmiałków próbowało ukończyć całą grę, ale tylko niektórym się to udało.

Na wstępie kilka słów wprowadzających do gry — dla tych Czytelników, którzy nie mieli jeszcze zaszczytu obcowania z Lands of Lore.

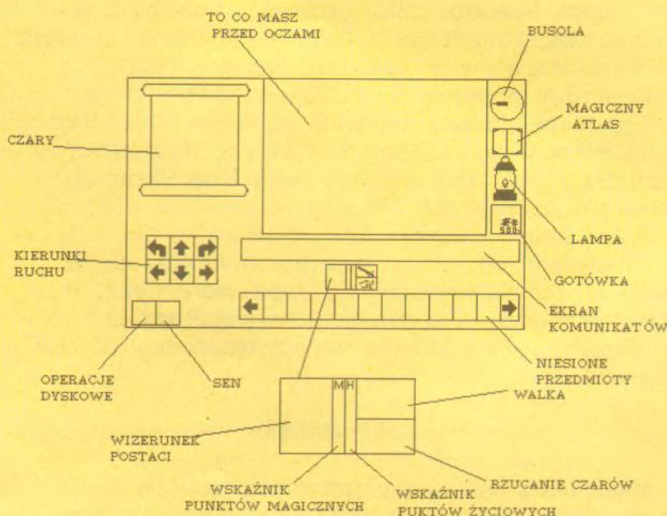
Proponuję także, aby spróbowali najpierw samodzielnie pograć, a dopiero w ostateczności sięgnęli po "prowadzący za rączkę" fragment tekstu z odpowiednią mapką.

Spokojne dotąd królestwo zostało zagrożone. Do zamku dotarł goniec z wiadomością, że Czarna Armia ruszyła na zamek Gladstone, a na domiar złego czarownica Scotia znalazła magiczny pierścień Nether Mask, który daje jego właścicielowi olbrzymią magiczną moc. Król Ryszard postanawia wysłać jakiegoś śmiałka, aby przyniósł Rubin Prawdy (Ruby of Thruth). Tym śmiałkiem będziesz właśnie Ty, ale masz do wyboru cztery postacie, którymi możesz kierować.

1. **Ak'shel** — najpewniej czuje się w świecie magii.
2. **Michael** — silny i zręczny wojownik.
3. **Kieran** — szybki i zwinny człowiek—kot.
4. **Conrad** — wszechstronnie wyszkolony wojownik, bez określonej specjalizacji.

Po Rubin Prawdy musisz się udać do Lasu Południowego, do Sir Rolanda.

EKRAN STEROWANIA



Sen pozwala zregenerować siły (magiczne i życiowe). Magiczny atlas automatycznie rysuje ogólną mapę i można w każdej chwili ją zobaczyć (za wyjątkiem jednej komnaty w zamku).

CZARY

Siła czarów ofensywnych zależy od stopnia czaru (1, 2, 3 lub 4). Im wyższy stopień, tym siła czaru i zużycie magii wzrasta. Aby rzucić czar należy najpierw wybrać rodzaj czaru, potem wskazać ikonę rzucania czarów danej postaci, następnie wybrać cyfrę określającą moc czaru.

Fireball — silny czar ofensywny (ogniste kule).

Caustic Fog — żrąca mgła, bardzo silny czar ofensywny wymagający użycia zielonej czaszki.

Lighting Bolt — silny czar ofensywny (skuteczna broń w Catwalk Caves).

Heal — czar leczący, zastosowany z mocą 3 stopnia usuwa również trucizny, a 4 stopień czaru leczy całą drużynę.

Sparks — słaby czar ofensywny (dużo słabsza wersja Lighting Bolt), jedyny dostępny od początku gry.

Frezze — czar zamrażający otoczenie (na potwory działa dopiero 4 stopień), szczególnie przydatny na bagnach (Swamp).

Vortex — czar pozwalający odzyskać magiczną moc.

Hand of Fate — czar pozwalający odepchnąć przeciwnika (1 stopień), dostępny tylko po zdobyciu Dark Gaunlet.

Mist of Doom — bardzo silny czar ofensywny (skuteczny przeciwko duchom).

Swarm — czar ofensywny, wymaga posiadania różdżki albo plastrów miodu.

PRZEDMIOTY

Broń, tarcze, pierścienie, buty i zbroje stosuje się "nakładając je" w odpowiednie miejsca przy wizerunku całej postaci. Aby napełnić lampę olejem należy wskazać kursorem olej, następnie przenieść go na lampę i nacisnąć lewy przycisk myszy. Pozostałych przedmiotów (różdżki, asy, Valean's Cube) używamy nieco inaczej: należy wskazać kursorem dany przedmiot,

×	SKRZYNIA
■	ŚCIANA
‖	DRZWI
●	DZIURA W PODŁODZE
F	KRYSZTAŁOWE FIGURKI
¢	NISZA W ŚCIANIE
⊦	DŹWIGNIA, PRZYCISK LUB DZIURKA OD KLUCZA
○	RUCHOMA PŁYTA-PRZYCISK W PODŁODZE
▒	ŚCIANA KTÓRĄ MOŻNA USUNĄĆ
S	ILUZORYCZNA ŚCIANA (MOŻNA PRZEZ NIĄ PRZEJŚĆ)
T	TELEPORT
↓	SCHODY W DÓŁ
↑	SCHODY W GÓRĘ

przenieść go na wizerunek twarzy postaci i nacisnąć prawy przycisk myszy (PPM).

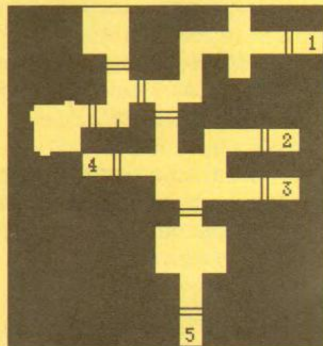
Aby włożyć klucz do dziurki lub przedmiot do niszy, należy go wziąć z sakwy (inventory), umieścić w odpowiednim miejscu i nacisnąć lewy przycisk myszy (LPM).

Teraz możemy się już zagłębić w świat wielkiej przygody gry Lands of Lore.

GLADSTONE KEEP

Grę zaczynasz przy bramie zamku. Strażnik poinformuje Cię, że król czeka już na Ciebie w sali tronowej. Udaj się tam, zostaniesz zapoznany z aktualną sytuacją i dostaniesz dodatkowe instrukcje. Dostaniesz również klucz od biblioteki.

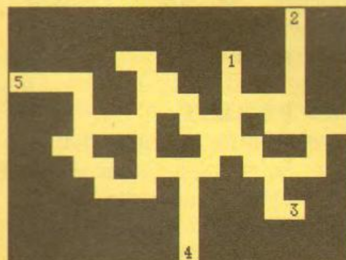
GLADSTONE KEEP



1. THRONE ROOM
2. VICTOR'S ARMS
3. NATHANIEL'S HERBS
4. GERON'S OFFICE
5. FOREST

Udaj się więc tam (jedyne pomieszczenie w zamku z drzwiami zamykanymi na klucz) i zabierz magiczny atlas. Następnie idź do Gerona i weź od niego glejt pozwalający opuścić zamek i skorzystać z łodzi (bezpłatnie). U kowala Victora możesz kupić broń (zaczynasz grę mając tylko sztylet), a u Nathaniela - zioła i magiczny napój.

NORTHLAND FOREST



1. GLADSTONE KEEP
2. DRRACLE'S CAVE
3. LAKE DREAD
4. MARINA
5. THUG'S CAVE (HIDEOUT)

NORTHLAND FOREST

Po wyjściu z zamku znajdziesz się w Lesie Północnym. Zwiedź las oraz jaskinię Thuga.

THUG'S CAVE (HIDEOUT)

1. FOREST

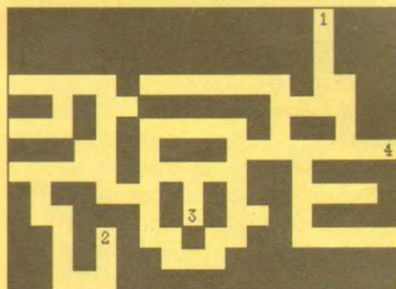
Ponieważ pilnujący jaskini osobnik oraz opryszek, którego możesz potem spotkać, nie są wymagającymi przeciwnikami, powalcz z nimi traktując to jako trening. W jaskini poszukaj wytrychów i latarni.

Następnie udaj się do Mariny i pokaż siedzącej tam kobiecie glejt królewski, a przedostaniesz się do Lasu Południowego.

SOUTHLAND FOREST

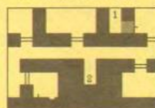
Tutaj udaj się do tawerny (Grey Eagle Inn) i zagadaj blondyna siedzącego przy kontuarze. Jest to Timothy — prawa ręka króla elfów, zyskałeś więc towarzysza do dalszej podróży. Udajcie się do dworku Sir Rolanda (Roland's Manor). Niestety, Orki czarownicy Scotii dotarły już tutaj przed Wami. Sir Rolanda można znaleźć za tajnym przejściem, gdzie raniony śmiertelnie skona na Waszych oczach. W skrzyni możesz znaleźć busolę, szablę i pieniądze (nie wydawaj przy najbliższej okazji, będą potrzebne na opłacenie łodzi). Idź do Mariny i wracaj na drugi brzeg.

SOUTHLAND FOREST



1. MARINA
2. ROLAND'S MANOR
3. BUCK'S SKINS
4. GREY EAGLE INN

ROLAND'S MANOR



1. SIR ROLAND
2. FOREST

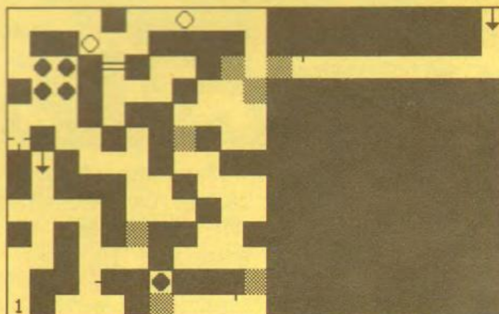
Następnie udaj się do zamku. Przed wejściem do sali tronowej zabierz Timothy'emu wszystkie przedmioty (wkrótce zostawi Cię samego i pójdzie swoją drogą). Niestety Scotia dostała się tutaj wcześniej i zdążyła otruć króla Ryszarda, ale dzięki szybkiej interwencji nadwornej czarownicy — Dawn, nie udało się Scotii zabrać magicznego pierścienia króla. Mimo wysiłków Dawn i całej rady królewskiej, króla nie udaje się uleczyć z działania trucizny. Rada postanawia zamknąć go w pozaczasowym polu, aby zatrzymać działanie trucizny, a Ciebie posyła na poszukiwanie odtrutki. Timothy postanowił zostać na zamku, na towarzysza podróży wyznaczono więc Baccatę — czteroręcznego "mutanta" (trochę człowiek, trochę gad).

DRARACLE'S CAVE

Poziom 1

Wyjdź z zamku i idź do jaskini Draracla (Draracle Cave). Baccata zna zaklęcie otwierające wejście. Przycisk na ścianie otwiera przejście na północ. W pomieszczeniu z otworami w podłodze — wskocz w jeden z nich. Piętro niżej, za pomocą przycisków pousuwaj ściany. W Pod Room poprzecinaj kokony, a w jednym z nich znajdziesz całkiem ładną dziewczynę. Na tym

CAVES LEVEL 1



1. FOREST

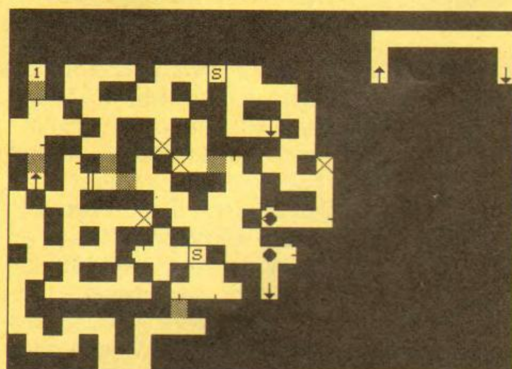
poziomie znajduje się również młot, który należy koniecznie zabrać.



Korzystając z drabinki wróć na górę i udaj się do pokoju z podziurawioną podłogą. Przyciski na ścianie naciśnij w następującej kolejności: niebieski, czerwony i zielony. Otwory w podłodze zasklepią się i będziesz mógł pójść dalej. Jeden z zabitych przez Ciebie olbrzymich szczurów(?!) upuści szmaragdowe oko (emerald eye), weź je. Aby przejść dalej musisz odnaleźć popękaną ścianę i uderzyć parę razy w nią młotem (są dwie takie ściany). Przedostaniesz się na następny poziom tylko w jeden sposób, musisz wskoczyć w otwór, który pokaże się po naciśnięciu przycisku.

Poziom 2

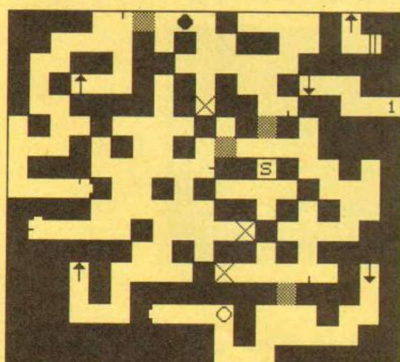
W skrzyni znajdziesz szafirowe oko (sapphire eye) i gwiazdki (shuriken) — dziwne, ale podobnie jak ze strzałami do łuku lub kuszy, nigdy nie kończy się ich zapas.



Za drzwiami znajdziesz dwie płaskorzeźby smoka bez oczu, jedna patrzy na wschód, druga na północ. Szmaragdowe oko włóż w oczodół wschodniej płaskorzeźby, a szafirowe w północnej. Masz teraz dwie drogi do wyboru i w zależności od tego, którą pójdziesz, nieco inaczej będzie wyglądał cały labirynt (na mapce narysowane jest połączenie obydwu dróg).

Podaję tutaj oba rozwiązania, które nieznacznie różnią się od siebie:

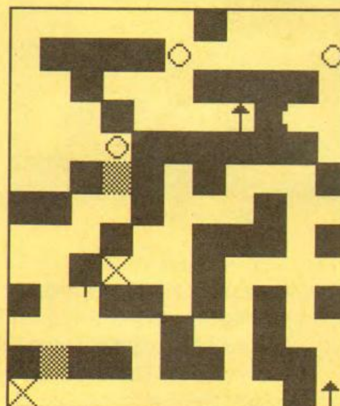
1. Pójdź na północ. Po przejściu iluzorycznej ściany weź ze skrzyni srebrny puchar (koniecznie), a z niszy klucz (strzel z łuku lub rzuć strzałką w przycisk za dziurą) i zejdź na następny poziom.
2. Udaj się na wschód i w punkcie 2 połóż w niszy sztylet. Następnie naciśnij przyciski na ścianie północnej [N], potem zachodniej [W], północnej [N], teraz wytrychem otwórz zamek na zachodniej [W], następnie północnej [N], włóż cokolwiek do niszy zachodniej [W] i północnej [N]. Ufff! Nareszcie! W skrzyni znajdziesz hełm, czar Frezze i ozdobny sztylet (jeweled dagger). Weź koniecznie sztylet i udaj się poziom niżej.



Poziom 3

Ten poziom różni się nieco w zależności od wybranej wcześniej drogi, ale ponieważ nie ma tutaj nic, co jest konieczne do ukończenia gry, więc po przeszukaniu skrzyń możesz udać się bezpośrednio do schodów prowadzących na kolejny poziom.

Poziom 4



Znajduje się tutaj duża liczba pułapek. Na tym poziomie udaj się najkrótszą drogą do wyjścia (na wyższy poziom). Tutaj odbierz dziewczynie cały niesiony przez nią sprzęt (zostanie ona w jaskini Draracla) i udaj się do następnych schodów (znów w górę).

Draracle przypomina trochę z wyglądu nasze wyobrażenie diabła, ale nie przejawia żadnej agresywności. Niestety, zaraz gdy znajdziecie się przed jego obliczem, pojawi się kapłan i zarząda złożenia ofiary.

Wskaż ołtarz (w głębi po lewej), do szafki włóż albo srebrny kielich, albo ozdobny sztylet. Draracle nie da Ci niestety odtrutki na królewskie zatrucie. Otrzymasz tylko receptę, ale dobre i to. Dowiesz się również, że odtrutkę można zrobić tylko w Białej Wieży.

Natychmiast po "audiencji" zostaniecie wyproszeni za drzwi. Tutaj, po przeczytaniu recepty możesz zorientować się, że jest to jakiś niezrozumiały bełkot, nie można z tego dowiedzieć się np. jakie będą potrzebne składniki i ich proporcje... No cóż, pozostaje wyjść na zewnątrz, droga do wyjścia na powierzchnię jest już łatwiutka.

NORTHLAND FOREST

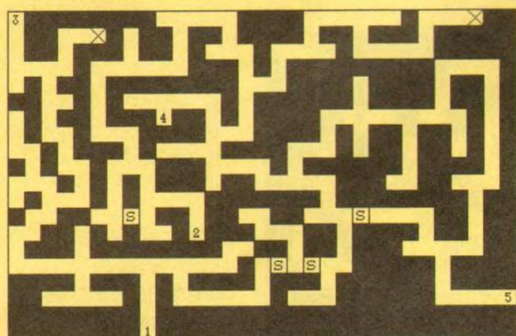
Na zewnątrz znajdziesz śmiertelnie rannego Timothy'ego. Dowiesz się od niego, że niestety spóźniłeś się i czarownica Scotia ze swoimi Orkami zdobyła już zamek i zabrała króla ze sobą. Jednak Radzie Królewskiej udało się uniknąć pojmania lub śmierci. Czarownica zamkowa Dawn udała się do lasów Opinwood i chce się z Tobą spotkać. Timothy po zdaniu relacji z wydarzeń na królewskim zamku, umiera na Twoich rękach. Udaj się więc nad jezioro (Lake Dread). Spotkasz tam Victora, który podaruje Ci miecz i załatwi podróż łodzią na drugi brzeg. Przewoźnik powie Ci, że po Dawn przyjechał jakiś człowiek konnym wozem.

OPINWOOD

Zwiedź cały teren, przeszukując krzaczki i pnie, może znajdziesz coś pożytecznego. Żebrakowi (Beggar) daj pieniądze. Człowiek na wozie nie będzie reagował na Twoje zaczepki, więc daj mu spokój.

Udaj się następnie do kopalni (Urbish Mines). Przez kopalnię tylko przejdź do drugiego wyjścia. Lepiej nie otwieraj znajdujących się tutaj drzwi, ponieważ gnież-

OPINWOOD

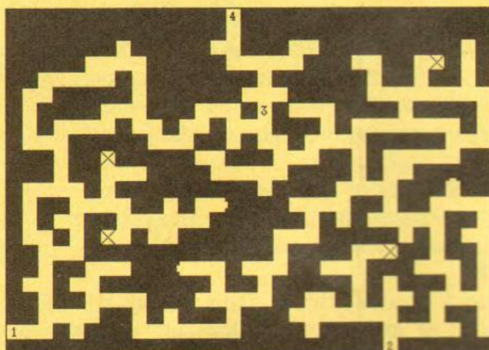


dżący się za nimi potwór jest nie do pokonania bez odpowiedniej broni — miecze "Cutter" i "Gutter", albo zielona czaszka (używa się jej jak broni!).

UPPER OPINWOOD

Również jak najdokładniej zwiedź tę część lasu. W czasie wędrówki możesz natknąć się na czarownicę Scotię (Scotia's Barrier), która tym razem łaskawie daruje Ci życie. Ale postawi ona barierę nie do przejścia (przynajmniej nie w tej chwili), w celu uniemożliwienia Ci przedostania się w głąb opanowanego przez nią terytorium i pokrzyżowania przez to jej dalekosiężnych planów. Po zwiedzaniu lasu udaj się na bagna (Gorkha Swamp).

UPPER OPINWOOD



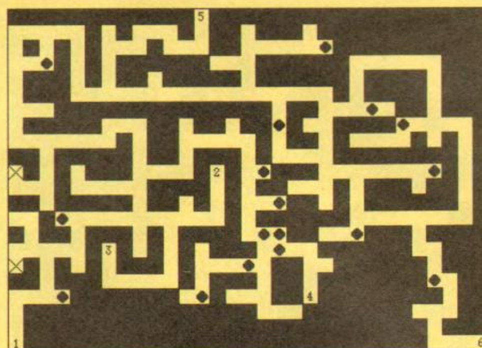
GORKHA SWAMP

Na bagnach atakuj tylko chodzące drzewa i pełzające masy. Musisz uważać na bajorka z bulgoczącą wodą, więc jeżeli chcesz koniecznie przez nie przejść, użyj czaru Frezze. Udaj się jak najkrótszą drogą do wodza Gorkhów (Gorkha Chieftain), to te potworki z wyłupiastymi oczami muchy i trójzębami. Aby do niego wejść, musisz wyjąć ze swojej dłoni broń.

Od najważniejszego Gorkha dowiesz się, że napadł on na oddział Orków, przechodzący przez bagna. Zdobył w ten sposób Rubin Prawdy i odda Ci go w zamian za coś cennego. Niestety, czego byś mu nie zaproponował, nie zgadza się na wymianę, ale będzie chciał, abyś mu przyniósł rytualną maskę, którą skradły mu chodzące drzewa.

Masz teraz trzy możliwości zdobycia Rubinu Prawdy. Możesz próbować go ukraść lub odebrać siłą (wdając się w walkę), albo zgodzić się na jego propozycję (najlepsze rozwiązanie). Jeżeli wybrałeś ostatnią możliwość, to udaj się w okolice drugiego wyjścia z bagien. Tutaj pozwiedzaj trochę teren zabijając "przy okazji" wszystkie łażące badyle, aż znajdziesz maskę. Możesz tam także spotkać czarownika, kowala i inne osoby. Nie kupuj nic od nich dopóki nie odniesiesz maski wodzowi Gorkhów, ponieważ ceny na oferowane przedmioty i usługi po odniesieniu maski spadną przynajmniej o połowę. Poszukaj rzeźby głowy, która leczy — np. połóż cokolwiek na jej języku i naciśnij nos. Czarownik za odpowiednią opłatą może rozszyfrować receptę na eliksir dla króla, którą dostałeś. Receptę musisz dać czarownikowi cztery razy. Dowiesz się, że do zrobienia odtrutki są potrzebne: woda z bagien, miód os, Krwawy Kamień i substancja zwana Matką Ziemią (Mother Earth). Wyjdź z bagien prowadzącym do Opinwood wyjściem i udaj się do wozu Droeka (Droek's Wagon). Porozmawiaj z woźnicą, a będziesz mógł zobaczyć się z Dawn. Da Ci ona jeden z kluczy niezbędnych w misji uwolnienia porwanego króla, a także dwie fiolki do zbierania składników lekarstwa.

GORKHA SWAMP



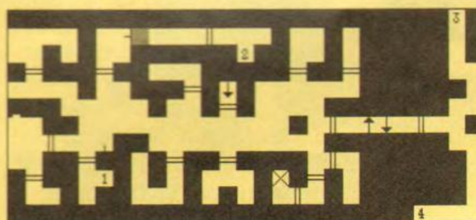
Możesz teraz udać się w stronę kopalni.

URBISH MINES

Urbish Minning Co.

Otwórz drzwi i zabij potwora (patrz wcześniejsza notka na ten temat). Zejdź po schodach i przeszukaj biura. W skrzyni znajduje się srebrny klucz, za którego pomocą można dostać się do głębiej położonych części kopalni. Aby dotrzeć do skrzyni musisz otworzyć pierwsze drzwi, następnie je zamknąć i dopiero wtedy otworzyć kolejne drzwi. Z biura (Clerk Office) zabierz kilof. Możesz również znaleźć czar rzucania ognistych kul (Fireball). Zejdź po schodach do korytarzy kopalni.

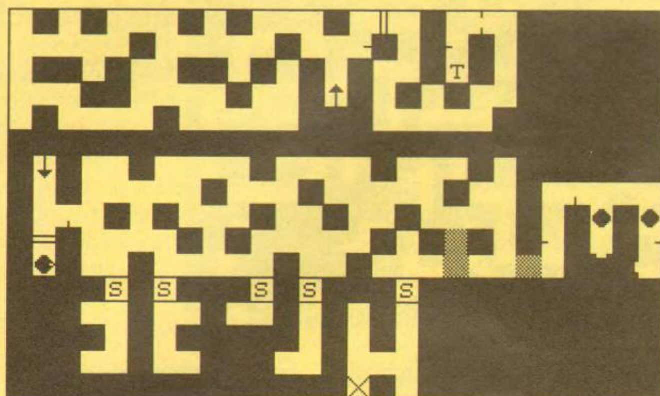
URBISH MINNING CO.



Mines Level 1

Otwórz drzwi srebrnym kluczem. Idąc dalej znaj-

MINES LEVEL 1

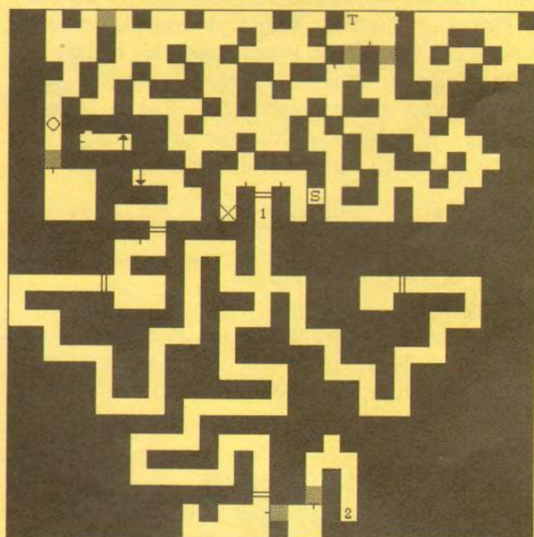


dziesz na ścianie dwa koła (na razie ich nie ruszaj!) i przycisk, który powinieneś nacisnąć. Następnie wskocz w dziury (dwa razy — mijając "po drodze" poziom drugi kopalni).

Mines Level 3

Weź z niszy klucz i otwórz nim przejście. Na tym poziomie spotkasz potwory, które podobnie jak tego przy wejściu można zabić tylko za pomocą "Guttera",

MINES LEVEL 3



1. MINE CAR
2. WĘGIEL

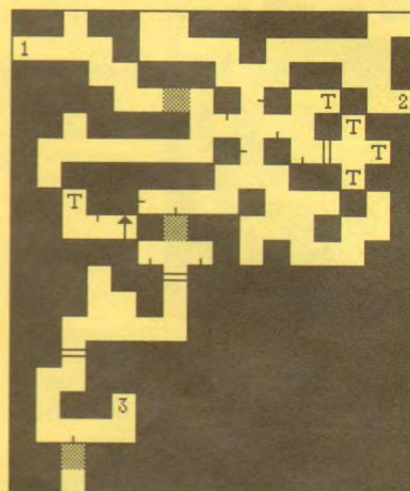
"Cuttera" albo zielonej czaszki. Idź teraz w stronę skrzyni, otwórz ją i zabierz złoty klejnot. Następnie włóż go do otworu po lewej stronie drzwi. Obydwie dźwignie po drugiej stronie ustaw w górnej pozycji i wsiadaj do wagonika.

Przejedziesz się chwilę, następnie udaj się po węgiel (należy go kilofem odkuć ze ściany — potrzebne jest 5 kawałków) i wracaj do wagonika. Teraz lewą dźwignię przestaw w dolną pozycję i kontynuuj jazdę wagonikiem. Wysiądź na końcu drogi, otwórz wytrychem drzwi i zejdź po schodach.

Mines Level 4

Przycisk na ścianie uaktywnia teleport. Teleportuj

MINES LEVEL 4



1. ORIN'S GHOST
2. KÓŁKO ZĘBATE
3. HIDEOUT

się, obróć się o 180 stopni i naciśnij przycisk na ścianie. Na skrzyżowaniu z kołami obróć je wszystkie dźwignią na dół. W miejscu, gdzie jest duch Orina (Orin's Ghost) możesz znaleźć zardzewiały klucz. Niektóre z kamiennych potworów po zabiciu zostawią Krwawy Kamień (jeden ze składników lekarstwa). Na tym poziomie powinieneś znaleźć jeszcze kółko zębate. Następnie wróć na poziom biurowy.

Urbish Minning Co.

Podejdź do maszyny, załóż kółko zębate, otwórz drzwiczki, wrzuć węgiel, zamknij drzwiczki i pociągnij za dźwignię. Pompa zacznie pracować i wypompuje wodę z najniższego poziomu kopalni. Zejdź po schodach.

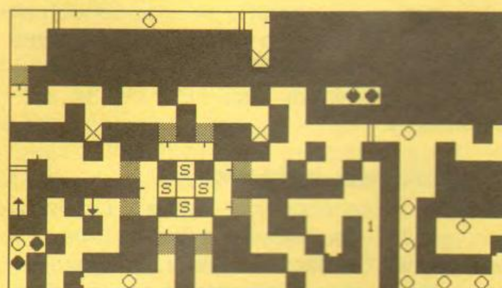
Mines Level 1

Zbliż się do dwóch kół. Przekręć to od strony północnej, następnie naciśnij dwa razy przycisk i wejdź w teleport, który się pojawił.

Mines Level 2

Idź na południe i znajdź klucz. Teraz udaj się na wschód od miejsca, w którym zacząłeś ten poziom. W

MINES LEVEL 2



1. GAS SMELL

miejscu, gdzie czuć gaz (Gas Smell) cofnij się kawałek (o jakieś 3 pola od ściany) i użyj czaru Fireball. Gaz wybuchnie, wysadzając jednocześnie ścianę i będziesz mógł wziąć kolejny klucz. Teraz możesz iść na północ, ale nie ma tam nic ciekawego. Gdy znajdziesz się przy trzech kołach, obróć je w następującej kolejności: zachodnie, wschodnie i północne.

Drzwi zamknij za sobą przyciskiem na ścianie, połóż coś na płycie i przełącz prawą dźwignię. Otworzą się drzwi po prawej stronie. Ze skrzyni możesz zabrać co zechcesz. Następnie wyjdź przez drzwi, obróć się i strzel w przycisk.

Udaj się na środek korytarza i zamień dźwignie położeniami. Będąc na zachód od miejsca rozpoczęcia poziomu, zejdź południowymi schodami i weź klucz. Wróć na górę i wejdź drugimi schodami.

Mines Level 1

Przeszukaj poziom — położenie jednej ze ścian zależy od tego, czy w miejscu oznaczonym na mapce numerem 1 leży jakiś przedmiot. Musisz tutaj znaleźć klucz. Otwórz nim drzwi i przekręć dźwignię. Poziom niżej połóż coś na płycie i wskocz w dziurę.

Mines Level 3

Udaj się do wagonika. Zagradzającą drogę ścianę rozwal kilofem, który leży w pobliżu. Podjedź do schodów i zejdź nimi na dół.

Mines Level 4

Wejdź do teleportu. Na południowej ścianie jest przycisk, naciśnij go, a następnie otwórz drzwi (powinieneś już mieć obydwa klucze). Idź do kryjówki Paulsona (Hideout) i porozmawiaj z nim. Dostaniesz klucz i zyskasz nowego towarzysza podróży. W pewnym momencie Paulson poinformuje Cię, że za południową ścianą ukryte są jego rzeczy, zabierz je więc ze sobą (najważniejszy jest Valean's Cube, jeżeli jednak byłeś w tym miejscu zanim porozmawiałeś z Dawn, to dopiero ona da Ci ten przedmiot).

Następnie udaj się do trzech teleportów, wejdź do północnego i wyjdź z kopalni w stronę lasu (Upper Opinwood).

* * *

Na tym zakończę oprowadzanie Ciebie, Czytelniku, po wspaniałym świecie gry Lands of Lore. W następnym wydaniu wkładki "tete" zakończymy tę fascynującą przygodę. Chyba, że nie czekając na lipcowego Gamblera, samodzielnie dojdziesz do końca. Powodzenia!

Dariusz Berdysz (Wrocław)

BUBBA'N' STIX (Amiga)

Level 2 — 7LRRF3H6G7
Level 3 — 64FJMYFW3Z
Level 4 — 59R5MPDY7T
Level 5 — JQ9X!YJYYW

Tomasz Staroń (Katowice)

CRAZY FOOTBALL (Amiga)

Level 2:	5D5317621
	PY45789!7
Level 3:	0WSSV45LL (GY8YK3P44)
	MHQBSSPPL (3Z5W6!437)
Level 4:	37V976Z!1
	0MX5V!YX1
Level 5:	1XQZ4LQLP
	M0T5QJTQP
Level 6:	SXGPWBBDD
	DFD1GRNGF
Level 7:	89YTB7R04 (D!TL1FWNK)
	393868888 (BBTKHBFBF)

Piotr Pasternak (Kraków)

DRUGSTORE (Amiga)

Level 1: IKLPOWSRET
Level 2: YTSWUIXNBK
Level 3: ALQMNPISFJ
Level 4: XPIENVKHWL
Level 5: FLKNUOWZSI

Jerzy Krzywicki (Radom)

HUNTER (Amiga)

Współrzędne przedmiotów i postaci, przydatnych w misji "Hunter":

X244 Y199 — komputer
X089 Y152 — security pass (przepustka)
X135 Y239 — bunkier
X085 Y174 — green monk (mnich)
X164 Y169 — master key (klucz)
X099 Y061 — 2rd man (drugi człowiek)
X049 Y115 — profesor
X010 Y036 — injured soldier (ranny żołnierz)
X195 Y119 — 3rd man (trzeci człowiek)
X100 Y235 — floppy disc
X029 Y227 — nuclear device (ładunek jądrowy)
X100 Y144 — generał

Tomasz Staroń (Katowice)

JET STRIKE (Amiga)

Level 02 — TDEJQNQL
Level 10 — JHALMROB

Piotr Pasternak (Kraków)

MEAN ARENAS (Amiga)

Arena 01:	QD1KX3NUYPS2WGLNK4
Arena 02:	JJKIZ4NUZPS2WGLVK4
Arena 03:	1YSIUO4UYLW2WGLVNT
Arena 04:	6WCJABFU5DS2WGKFNT
Arena 05:	WO5JD2VUZNK2WGKFK4
Speed Arena S1:	CTOK5HJU5FK2WGKFK2
Arena 06:	VQWJMW6UZLO2WGKFK4
Arena 07:	XKGJR4XU1NQ2WOKFK4
Arena 08:	ZCYLGY2U1PI2WCLVOL
Arena 09:	BSIKFTDU1D52WKKFK4
Arena 10:	WGQI4MMU3PW2WEKFK4
Speed Arena S2:	———————
Arena 11:	MS3I2MAU3D52WIKFK4
Arena 12:	3XMI6QQU5DS2WAKFMQ
Arena 13:	IRUIFKOUYNG2WIKFK4
albo	MSUKY1OUYN12WHKFNM
Arena 14:	FTEJQC5U5NA2WHKFK2
albo	16EKG65U1NC2WIKFNL
Arena 15:	AT2IDJGUZNE2WPKFI6
Speed Arena S3:	NULJICKUYF12WPKFJZ
Arena 16:	VYTL1WVEYFI2WLKFK4
Arena 17:	———————
Arena 18:	———————
Arena 19:	ISPKDV6EZDT2WLKFK4
Arena 20:	ZUXKF3LEZFT2WLKFLR
Speed Arena S4:	6VHI5F2EZFL2WHKFK4

Arena 21: 4QZKKSUE1P42WHKFK4

Piotr Pasternak (Kraków)

MORTAL KOMBAT (Amiga)

Opis extra ciosów przy założeniu, że Twój zawodnik stoi po lewej stronie ekranu, a przeciwnik po prawej:

Zawodnik JOHNY CAGE:
Lewo, Prawo, Fire — PROJECTILE
Lewo, Prawo, Lewo, Fire — SHADOW KICK
Dół, Dół, Fire — CROTCH PUNCH
Prawo, Prawo, Prawo, Fire — FATALITY

Zawodnik KANO:
Lewo, Lewo, Prawo — PROJECTILE
Prawo, Dół, Lewo, Góra — KANO BALL
Fire: Prawo, Dół, Lewo, Góra — KANO BALL 2
(Gdy uznasz za stosowne — puść Fire!)
Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Fire — FATALITY

Zawodnik RAYDEN:
Lewo, Lewo, Prawo — TORPEDO PLL LOT
Skos w stronę przeciwnika (w dół), Fire — PROJECTILE
Dół, Góra — TELEPORT
Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Fire — FATALITY

Zawodnik LIU KANG:
Prawo, Prawo, Fire — FIRELINE
Lewo, Lewo, Prawo, Fire — FLYING KICK
Prawo, Dół, Lewo, Góra — FATALITY

Zawodnik SCORPION:
Lewo, Lewo, Fire — CHODŹ DO MAMY
Skok w lewo — dół, Fire — TELEPORT
Dół, Dół, Fire (stojąc ok. 5 cm od gościa) — FATALITY

Zawodnik SUB—ZERO:
Skos w stronę przeciwnika (w dół), Fire — COOL ICE
Prawo, Lewo, Prawo, Fire — WŚLIZG
Prawo, Dół, Prawo, Fire — FATALITY

Zawodnik SONYA:
Lewo, Lewo, Fire — PROJECTILE
Prawo, Prawo, Lewo, Fire — FLY THROUGH AIR
Dół, Dół, Fire — HEADSTAND
Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Fire — FATALITY

A teraz coś extra: jak znaleźć zawodnika REPTILE'a (to ten zielony guy):

Walcząc od początku przez cztery poziomy, za każdym razem zrób FLAWLESS VICTORY (perfekcyjnie!) i FATALITY.

Gdy dojdziesz do mostu (THE PIT) załatw gościa i stojąc pod księżycem zrób FATALITY, powinien Ci się ukazać REPTILE (połączenie SCORPIONA i SUB—ZERO), z którym zmierzysz się na dole, na kolcach.

Uwaga! Nie działa w opcji na dwóch graczy, czasami w ogóle nie zadziała!

P. Dylewski, T. Salmonowicz, K. Zdanowicz (Warszawa), Piotr Pasternak (Kraków)

ROME A.D. 92 (Amiga)

W grze znajduje się kilkanaście kodów ułatwiających, bądź utrudniających całą rozgrywkę. Trzymając wciśnięty klawisz Alt należy równocześnie — w zależności od tego, na którym etapie jesteśmy i co chcemy zrobić — wpisać jedną z poniższych liczb:

ETAP 1 — HERCULANUM
764 — oddala burzę
826 — wybuch wulkanu
293 — dajesz Obywatelowi złoto
119 — otrzymujesz od niego togę
275 — zmuszasz statek do pozostania w porcie
472 — przechodzisz do następnego etapu

ETAP 2 — ROMA
792 — gubisz sakiewkę z pieniędzmi
442 — nadchodzi wieczór
443 — zapada noc
624 — rozpoczęcie gry w kości
426 — trafiasz na targ niewolników (jako kupujący)
608 — kupujesz niewolnicę
719 — a teraz niewolnika
857 — Cesarz przemawia
682 — następny etap

ETAP 3 — BRYTANIA
232 — zaczyna padać deszcz
234 — nadejście nocy
235 — wschodzi słońce
868 — zdobywasz plan strategii przeciwnika
490 — następny etap

ETAP 4 — ROMA
102 — lista kandydatów do Senatu jest otwarta
103 — wpisujesz się na tę listę
437 — teraz Ty wybierasz
792 — szybko się wzbogacasz
114 — kupujesz niewolnika
551 — otrzymujesz w prezencie niewolnicę
362 — następny etap

ETAP 5 — EGIPT
661 — ogrywasz przeciwnika w karty
809 — następny etap

ETAP 6 — ROMA
792 — otrzymujesz złoto
434 — kupujesz niewolnika
634 — zostajesz Cesarzem!
Ave Caesar!!!

Dawid Prałat "Hook" (Bełchatów)

SECOND SAMURAI (Amiga)

Level 2 — PBWE6SEY
Level 3 — E1IDJTFD
Level 4 — 2N1HCBLA
Level 5 — 3XMWJBMF
Level 6 — F14PMRYP, albo KBLFS1JF

Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza)

SETTLERS (Amiga)

Kody do kolejnych poziomów gry:
1 — START
2 — STATION
3 — UNITY
4 — WAVE
5 — EXPORT
6 — OPTION
7 — RECORD

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 140.000 zł,
  za 12 numerów - 250.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 16.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  roczna (26 nr.) - 380.000 zł,
  półroczna (13 nr.) - 200.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 120.000 zł,
  za 12 numerów - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.94	Kupon 6/94	suma:	
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.94	Kupon 6/94	suma:	
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.94	Kupon 6/94	suma:	
LUPUS			

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.
★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.
★ **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 100.000 zł. W prenumeracie taniej: 420.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.
Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.
★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).
★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.
★ **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.
W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.
★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).
★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.
★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 nuumerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
datownik, podpis przyjm., opłata zł	datownik, podpis przyjm., opłata zł	datownik, podpis przyjm., opłata zł

8 — SCALE
9 — SIGN
10 — ACORD
11 — CHOPPER
12 — GATE
13 — ISLAND
14 — LEGION
15 — PIECE
16 — RIVAL
17 — SAVAGE
18 — XAVER
19 — BLADE
20 — BEACON
21 — PASTURE
22 — OMNUS
23 — TRIBUTE
24 — FOUNTAIN
25 — CMUDE
26 — TRAILER
27 — CANYON
28 — REPRESS
29 — YOKI
30 — PASSIVE

Czesław Maroń (Lubliniec)

SINK OR SWIM (IBM PC)

A oto kody do wszystkich poziomów gry, tym razem dla pecetowców:

2 — DONTPANIC
3 — TURINGSJOKE
4 — BERTIERUSSELL
5 — SPAMSPAMSPAM
6 — MARYMUNGO
7 — SPACEPIRATES
8 — ILIKEBANANAS
9 — THHUXLEY
10 — ANDYSSOUPTINS
11 — DRACONUS
12 — MRMICAWBER
13 — ITESFROTHYMAN
14 — APRILSHOWER
15 — FEEDTHETREE
16 — THERAINBOW
17 — PRBOTHERHOOD
18 — WHATSNEXT
19 — THERIGHTSTUFF
20 — CASTROVALVA
21 — BAHHUMBUG
22 — GOODMENS
23 — BUTNOTMIDGE
24 — FJORDFIESTA
25 — GRACELAND
26 — TATLINSTOWER
27 — ITSFINGERBOBS
28 — BOSSTAK
29 — GUNLAW
30 — ANNIEBESSANT
31 — NOTTHEEND
32 — THETHIRDCHIMP
33 — BCOPESVBRYAN
34 — SPLATKERPOW
35 — TOXTETHOGRADY
36 — MRNATURAL
37 — BEALERT
38 — STTRINIANS
39 — ZELIG
40 — SMALLBLUTHINS
41 — SOUNCARD
42 — ORIONSSWORD
43 — SIDISFAB
44 — NICKELSNDIMES
45 — DEFECTORVAN
46 — ASPACEODDITY
47 — WOTACARRYON
48 — TURNONTUNEIN
49 — IAMNOTANUMBER
50 — ZAPCOMIX
51 — NEWSPAPERTAXI
52 — TENPENCEPIECE
53 — SATRESTHEORY
54 — LITTLEROOCK
55 — COGITOERGOSUM
56 — SOMALTHUSIAN
57 — ANDROIDDREAMS
58 — GREERSBOOK
59 — REVELATIONS
60 — PERCYSTREET

Tomek Rojek i Adam Rybak (Węgrzce)

SOCCER KID (Amiga)

Gdy zgubisz piłkę, nie martw się za bardzo, tylko wciśnij i przytrzymaj klawisz Space Bar. Działa do dziesięciu razy na każdym etapie.

Piotr Pasternak (Kraków)

STARDUST (Amiga)

Level 2: BFSQAAAAAIDN
albo BASQAAAAAIDN

Piotr Pasternak (Kraków)

SUBURBMAN COMMANDO (Amiga)

Level 2: EIFGFLIDPN lub PIXIEDIXIE
Level 3: THOMAS
Level 4: POSTMANPAT

Piotr Pasternak (Kraków)
Maciek Oksieńciuk (Pruszków)

TECHNO NINJA (Amiga)

Kody:
Level 2 — 655055
Level 3 — 160561
Level 4 — 040778
Level 5 — 070772

Przemysław Ścierski (Katowice)

THINK CROSS (Amiga)

Level 1 — JOWOOD
Level 2 — CUSTOM
Level 3 — MASTER
Level 4 — FUTURE
Level 5 — DORADO
Level 6 — OREECE
Level 7 — FLAMES
Level 8 — ANIMAL
Level 9 — EPOPEE
Level 10 — JAGUAR

Andrzej "AHA" Hrycyk (Lębork—Mosty)

THUNDER BURNER (Atari ST)

Level 2 — XD76
Level 3 — CL95
Level 4 — LC42
Level 5 — PR27
Level 6 — ED94
Level 7 — AS38
Level 8 — JH49
Level 9 — VS75
Level 10 — ZN52
Level 11 — VK39
Level 12 — GT84

Przemysław Ładoszek (Lublin)

TIME LOCK (Amiga)

Na ekranie z Menu wpisz THE POWER UNIT. Od teraz masz dostęp do każdego etapu gry.

Mr. LaRmer of Wanted Team

TROLLS (Amiga)

Wejdź do świata podwodnego (ostatnie drzwi na dolnym poziomie). Gdy usłyszysz "Get Ready", popchnij joystick do przodu, wciśnij klawisz K i naciśnij Fire (teraz, lewym kolanem dotknij ucha i...) — klawiszem Escape możesz zmieniać poziomy gry.

Przemysław Ścierski (Katowice)

UNREAL (Amiga)

Hasło ORDILOGICUS wpisane na planszy tytułowej daje nieśmiertelność.

Przemysław Ścierski (Katowice)

VERMEER (Amiga)

Kup obraz (oryginał) i sprzedaj go, ale zapamiętaj datę sprzedaży. Następnie udaj się na aukcję i odkup swój obraz za tyle pieniędzy, ile pragniesz mieć. Po tak udanym zakupie poczekaj, aż nadejdzie dzień sprzedaży Twojego obrazu...

Dawid Konofał (Lubin)

WALKER (Amiga)

Na ekranie z napisem Press Fire To Start wpisz WALKER. Pojawi się pozioma kreska. W czasie gry naciśnij Help oraz:
L — przytrzymany przez ok. 10 s przenosi do następnego poziomu,
R — rozpoczęcie danego poziomu od początku.

Czesław Maroń (Lubliniec)

WARZONE (Amiga)

Podczas wyświetlania planszy tytułowej naciśnięcie klawiszy F1, F2 i F3 daje nieśmiertelność (czasami nie działa, próbuj aż do skutku).

Przemysław Ścierski (Katowice)

WOLFENSTEIN 3D - shareware (IBM PC)

Uruchom grę przez wolf 3d/next. Tuż przed rozpoczęciem gry naciśnij kombinację klawiszy: Tab + Ctrl + Enter. Teraz korzystasz z klawiatury, aby pomóc sobie w grze.
[Tab] + [G] — daje nieśmiertelność
[Tab] + [N] — przenikanie przez ściany
[Tab] + [W] — zmiana poziomu
[Tab] + [J] — uzupełnienie energii, amunicji
[Tab] + [O] — pokazuje mapę
[Tab] + [P] — zatrzymuje całą grę

Wojtek Woronowicz (Grajewo)

X—WING (IBM PC)

W czasie walki wciśnij klawisze (jednocześnie) W, I, N. Dostaniesz dodatkowy zbiornik paliwa — praktycznie bez dna!

Dawid Konofał (Lubin), "Mrówa" (Dęblin)

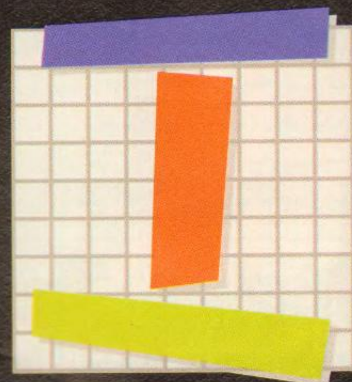
Program przechowuje dane o pilotach w plikach z rozszerzeniem .plt. Jeśli jesteś już zaawansowanym w X-Winga graczem i chcesz ubezpieczyć swojego pilota "na życie", to skopiuj wybrany plik.plt na dysk, albo do innego katalogu.

Radosław Szadkowski (Nowy Dwór Mazowiecki)

YO! JOE! (Amiga)

Wpisz WELTRAUMKAKALAKEN, teraz klawisz [Y] pozwala na przejście do następnego etapu gry.

Czesław Maroń (Lubliniec)



ODMÓŻDŻANIE KOMPUTERA BIAŁKO I KRZEM

ODKĄD KOMPUTERY NA STAŁE ZADOMOWIŁY SIĘ W NASZYCH DOMACH, UŻYTKOWNICY RÓŻNYCH ICH TYPÓW PROWADZĄ NIE KOŃCZĄCY SIĘ SPÓR O TO, KTÓRY KOMPUTER JEST LEPSZY. SPÓJRZ NA SWOJĄ MASZYNKĘ, JEŚLI JĄ W OGÓLE POSIADASZ I ZASTANÓW SIĘ CHWILĘ: "CZY JEST NAPRAWDĘ DOBRA?" JUŻ SŁYSZĘ TWOJE SŁOWA: "GŁUPIE PYTANIE, WIADOMO, ŻE MÓJ... JEST NAJLEPSZY". ZAMKNIJ JEDNAK OCZY I ZACZNIJ MARZYĆ NP. O PC 486/DX2. A MOŻE AMIGA 4000T, ALBO ATARI FALCON 040... CHCIAŁBYŚ KTÓRYŚ Z NICH MIEĆ NA SWOIM STOLE?
STÓJ! PRZECIEŻ MASZ JUŻ MILIONY RAZY LEPSZY "SPRZĘT"! POROZGLĄDAJ SIĘ WOKÓŁ SIEBIE. CO? NIE WIDZISZ GO? NAPRAWDĘ MASZ NAJDOSKONALSZY KOMPUTER JAKI ISTNIEJE. TEN KOMPUTER TO OCZYWIŚCIE TWÓJ MÓZG.

W tym artykule postaram się przedstawić, jaki skarb posiadasz, nie zdając sobie z tego sprawy i na czym polega jego doskonałość.

Tak, to ta szara galaretka, bez której nie byłaby możliwa nie tylko zabawa w gry komputerowe i ich wymyślanie, ale nie istniałyby w ogóle komputery. Przecież bawiąc się grą (czy każdym innym programem), bawisz się wytworem mózgów należących do programisty, grafika, muzyka, itd. To właśnie komputer jest dla mózgu narzędziem pracy, a nie odwrotnie.

Liczne naukowe podręczniki w zasadzie zabraniają porównywania mózgu (czy też szerzej — układu nerwowego) z komputerami. Zabraniają, a jednocześnie same to robią. Odrzućmy uprzedzenia jajogłowych naukowców i sami dokonajmy porównań.

Na pierwszy rzut oka podobieństwo jest znaczne. Mózg, podobnie jak komputer dysponuje urządzeniami wejścia/wyjścia (np. wzrok, słuch i mowa), ma swoją obudowę (u niektórych ładniejszą, u innych brzydszą), zasilacz, pamięć stałą i zmienną, może odbierać informacje, przetwarzać je, magazynować w mniej lub bardziej trwały sposób i odtwarzać. Nie możemy jednak w tym porównywaniu zapędzić się zbyt daleko, bo moglibyśmy w pewnym momencie stwierdzić, że nie istnieją żadne różnice, co byłoby oczywistym błędem.

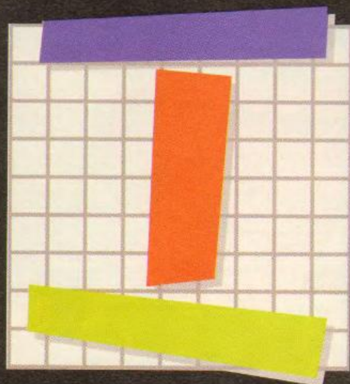
Współczesne komputery składają się głównie z jednostek dwójkowych, binarnych, z których każda może znajdować się w jednym z dwóch stanów: włączona — wyłączona, 1—0. Pierwotnie zakładano, że w podobny sposób funkcjonuje nasz układ nerwowy (bo jeden neuron, będący tak jakby jednym z kabelków w nerwie, również może tylko albo przewodzić impuls — 1, albo nie — 0). Jednakże po długotrwałych badaniach zorientowano się, że ten jeden neuron może pozostawać pod wpływem kilkuset innych. Poza tym szlak nerwowy nie stanowi jednolitego kabla dla prądu. Składa się on z odcinków (neuronów), poprzedzielanych szczelinami (tzw. synapsami). W nich to właśnie impuls elektryczny ulega przekształceniu. Jest to możliwe dzięki substancjom chemicznym zwanym neurotransmiterami.

Obecnie znamy bardzo wiele neurotransmiterów. Impuls elektryczny, docierając do zakończenia neuronu powoduje wydzielenie odpowiedniego neurotransmitera, który dociera do sąsiedniego neuronu, działa na tylko dla niego właściwe zakończenie (tzw. receptor) i powoduje wzbudzenie w nim prądu. Zwalnia to znacznie przepływ bodźców, jednak ma kolosalne znaczenie.

Dzięki tym substancjom chemicznym dochodzi do różnego przewodzenia różnych informacji (nie tylko proste włącz i wyłącz), ponieważ jedne neurotransmitery przyspieszają przewodzenie, inne je zwalniają, niektóre powodują wybranie takiego szlaku przewodzenia, a jeszcze inne zupełnie innego.

Kolejną różnicą jest to, że komputer może przetwarzać informację, która została wcześniej bardzo szczegółowo opracowana. System — mózg i układ nerwowy — sam sobie opracowuje informację i jest w stanie oddzielić informacje ważne od tych





mniej ważnych. Należy pamiętać, że komputer to tylko taki szybki idiota, który bez odpowiedniego programu i odpowiednich informacji (danych) nie potrafi sam zrobić niczego. Jeśli uważasz, że jest inaczej to włącz swój cud techniki i zobacz, co on zrobi sam. I co??? Nic!!! A widzisz!

Mózg ludzki pracuje ok. milion razy wolniej niż porównywalny komputer (gdyby taki istniał). Dzieje się tak dlatego, że prąd elektryczny przez kable i kabelki komputera płynie z prędkością bliską światła (około 300 mln m/s), natomiast impuls w nerwie płynie z maksymalną prędkością ok. 120 m/s. Ale nie wpadajmy w kompleksy, bo nawet taka prędkość jest imponująca. Zresztą istnieją ludzie, którzy wygrywają z komputerami w zakresie obliczeń. Co prawda są to wyjątki, które nas zadziwiają i nikt nie umie wytłumaczyć, dlaczego tak się dzieje.

Poza tym mózg ludzki jest zdolny do wykonywania różnych operacji jednocześnie (ludzki multitasking). Oprócz tego wydaje się, że ma on znacznie łatwiejszy dostęp do swojej pamięci.

Układ nerwowy jest mniej podatny na "załamanie się" (zepsucie), ponieważ liczne neurony wykonują to samo zadanie. Dzięki temu wyłączenie pewnych neuronów nie wpływa w istotny sposób na wykonanie określonego zadania.

To tylko kilka istotnych różnic między mózgiem a komputerem. Gdyby komputer miał być tak skonstruowany jak mózg człowieka, to całe urządzenie zajęłoby lotniczy hangar. Na dodatek ten kolos byłby tylko pozbawioną intelektu kupą półprzewodników i metalu. Dla porównania — mózg ludzki ma ok. 20 cm długości, 10 cm wysokości i waży 1,5 kg.

W dalszej części artykułu wyjaśnię, na czym polega wyższość komputera w głowie nad tym, który widzicie przed sobą na stoliku.

Mózg, jak już wspomniałem wcześniej, podobnie jak komputer posiada swoją

OBUDOWĘ

którą jest czaszka. Jest ona wyścielona od wewnątrz trzema warstwami (tzw. oponami mózgowymi). Najbliżej kości znajduje się opona twarda, następnie pajęcza i miękka. Przestrzeń między nimi wypełniona jest płynem (tzw. płynem mózgowo-rdzeniowym). Mózg pływa sobie swobodnie w płynie, który zabezpiecza go przed nagłymi przemieszczeniami (są one najbardziej niebezpieczne). Układ ten jest doskonałym opakowaniem i chroni przed uszkodzeniem znacznie lepiej niż plastikowo-metalowa obudowa komputera.

Aby Twoje cacko działało, niezbędny jest

ZASILACZ

W mózgu jego rolę spełnia struktura zwana pniem (ponieważ stanowi ona podporę dla reszty mózgu). Bez udziału pnia nie jest możliwe działanie innych elementów. Pień jest chroniony przed urazami, jednakże jedno miejsce ma odsłonięte. Znajduje się ono z tyłu czaszki na wysokości żuchwy. Silny cios zadany pięścią w żuchwę może spowodować wstrząśnienie pnia i natychmiastową utratę przytomności (jest to tzw. punkt, chroniony przez każdego boksera, a w który każdy bokser chce trafić; nie ma człowieka, który wytrzymałby taki cios). Ponadto w pniu mózgu mieszczą się ośrodki sterujące pracą innych ważnych układów (m.in. serca, płuc).

Każdy szanujący się komputer posiada

MIKROPROCESOR I SZYNĘ DANYCH

Tak wyodrębnionych struktur trudno szukać w układzie nerwowym. Ich funkcje spełnia kora mózgowa, w której znajdują się również zasoby naszej pamięci. Napiszę o niej za chwilę.

Komunikację ze światem zewnętrznym umożliwiają komputerowi

UKŁADY WEJŚCIA/WYJŚCIA

Mózg kontaktuje się z otoczeniem za pomocą wyspecjalizowanych układów wejścia (narządów zmysłów: wzrok, słuch, dotyk, smak, węch, itd.) i wyjścia (mowa, pismo, itd.).

Cała ta kupa części nie znaczyłaby wiele gdyby nie



PAMIĘĆ

Komputer posiada ogólnie dwa rodzaje pamięci. Pamięć tylko do odczytu (ROM) i pamięć o swobodnym dostępie (RAM). W pamięci ROM są zapisane przeważnie programy, odpowiedzialne za możliwość rozpoczęcia pracy przez komputer (system operacyjny, a w ośmiobitowcach dodatkowo BASIC).

W mózgu nie ma tak wyraźnego podziału na rodzaje pamięci (brak jest również, jak już wcześniej napisałem, wyodrębnionego układu odpowiadającego mikroprocesorowi i szynie danych). Postaram się wyjaśnić Ci, w jaki sposób mózg przechowuje informacje.

Dowiedz się więc, że w mózgu istnieje coś w rodzaju ROM-u. Musi tak być, bo przecież noworodek powinien być przygotowany na przyjmowanie informacji, zdobywanie doświadczeń i stopniowe doskonalenie się.

Jednym z zapisanych tam programów jest np. umiejętność ssania. Już widzę pobłażliwy uśmieszek na twarzach niektórych z Was. Ale wyobraźcie sobie, jak by taki malec przeżył — nie umiejąc jeść. Każdy noworodek, którego dotkniemy w okolice ust, zaczyna zwijać je w trąbkę (włącza się program ssania) i szukać pokarmu (włącza się program szukania).

Innym programem, odziedziczonym po przodkach, jest odruch chwytny kończyn górnych i dolnych. Drażnienie powierzchni dłoniowej ręki i powierzchni podeszwowej stopy wywołuje zaciśnięcie palców w pięść i zgięcie palców stóp. Miało to wielkie znaczenie, kiedy nasi małpopodobni praprzodkowie skakali sobie z gałązki na gałązkę,

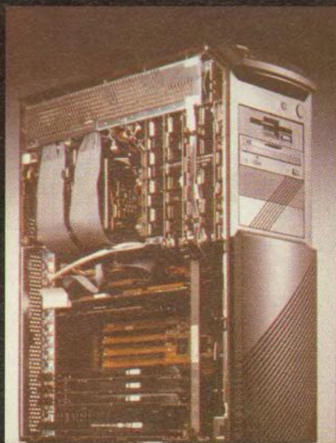
a dziecko samo musiało się martwić o to, aby utrzymać się futra matki.

Takich wrodzonych programów działania jest więcej. W miarę zdobywania doświadczeń, reakcje na oddziaływanie środowiska powodują, że nasz mózg zdobywa coraz nowsze programy, które zostają wpisane do pamięci (jest to odpowiednik pamięci EPROM). Są to np. umiejętność chodzenia, jazdy na rowerze, itd.

Po kroczku zbliżyliśmy się do najbardziej interesującego nas, jako szarych użytkowników naszych szarych komórek, zagadnienia. Chodzi o pamięć, w której są przechowywane, przerabiane i analizowane wszelkie informacje, którymi obdarza nas otoczenie.

Istnieją dane sugerujące, że układ nerwowy magazynuje informacje w sposób dwojaki:

1. na okres od kilku minut do kilku dni w tzw. pamięci świeżej (krótkotrwałej),
2. na dłużej w tzw. pamięci dawnej (długotrwałej).



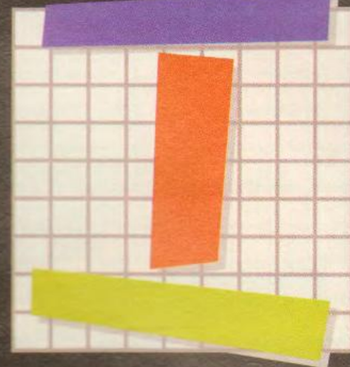
Pamięć świeża jest odpowiednikiem RAM-u z konwencjonalnego komputera. Mało tego, chwilowe wyłączenie "zasilania" (np. silne uderzenie w głowę w wyniku wypadku) powoduje bezpowrotną utratę jej zawartości. Zjawisko to jest nazywane w medycynie "niepamięcią wsteczną" i objawia się tym, że osoba poszkodowana nie może sobie przypomnieć okoliczności poprzedzających wypadek.

Ten rodzaj pamięci służy utrwaleniu teraźniejszości, rozpoznawaniu i wywoływaniu obrazów z niedalekiej przeszłości. Jest ona zlokalizowana w tzw. polu kojarzeniowym przednim. Tą nazwą określa się część mózgu, która znajduje się pod miejscem nazywanym przez Ciebie czołem. Oprócz tej pamięci są tu umiejscowione inne ważne cechy człowieka: kojarzenie, wyobraźnia, tworzenie pojęć, normy moralne, krytycyzm. Pole kojarzeniowe przednie jest również związane z powstawaniem emocji, takich jak: lęk, radość, gniew itp.

Oprócz tego pamięć ta jest umiejscawiana w strukturze mózgu zwanej hipokampem.

W wypadku uszkodzenia tych miejsc następuje niemożność zapamiętywania nowych informacji, niemożność uczenia się. Ponieważ pamięć długotrwała ma inną lokalizację, dawne wydarzenia nie zacierają się, natomiast nowe nie dają się już przetworzyć w świeżą pamięć. Śmierć przyjaciela będzie dla przykładu przyczyną smutku, ale krótkotrwałego. Powtórzenie wiadomości o tym samym smutnym zajściu znowu wywoła smutek w tym samym stopniu i znowu człowiek traci to z pamięci. Na temat mechanizmu działania pamięci świeżej istnieje poparty licznymi hipotezami pogląd, według którego mechanizm ten jest związany z krążeniem impulsów przez wieloneuronalne łańcuchy, obejmujące neurony kory mózgu i struktur podkorowych. Krążenie impulsów w okresie trwania świeżej pamięci wywołuje szereg zmian w samych komórkach nerwowych w obrębie synaps.

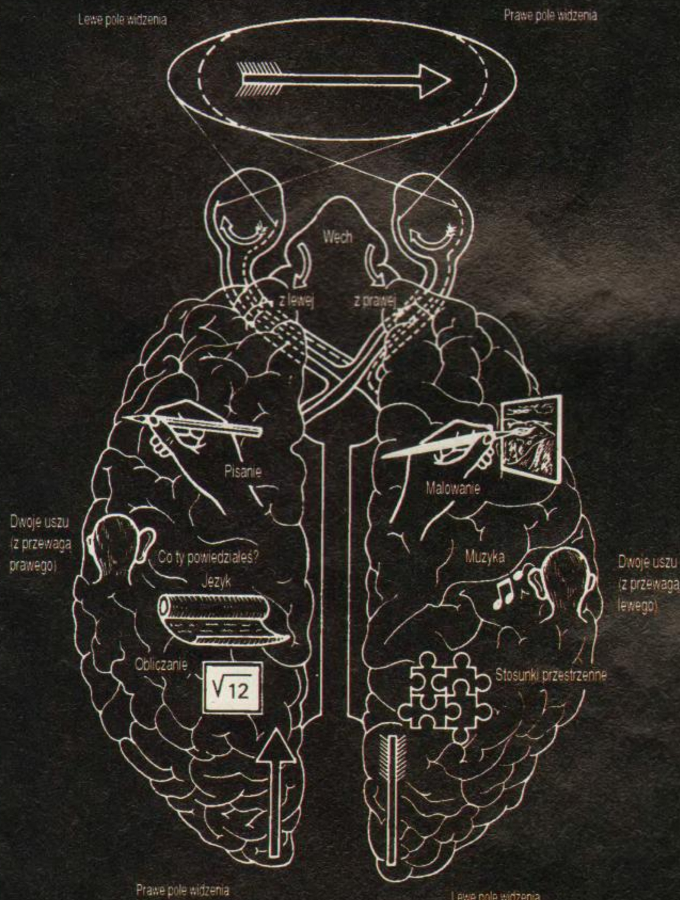
Odpowiednikiem funkcji pamięci długotrwałej może być dysk twardy (ale taki, którego pojemność byłaby niemalże nieograniczona). Utraty przytomności, wypadki itp., nie są w stanie zniszczyć jej zawartości. Pamięć dawna była niezmiernie ważna dawniej, gdy nie umiano w inny sposób utrwalać informacji. W ten sposób przechowywano różne legendy, historie rodów itd. W czasach dzisiejszych człowiek jest w znacznie prostszej sytuacji, nie musi wszystkiego pamiętać (zresztą nie byłby nawet w stanie). Wystarczy, że sobie to po prostu... zapisze. Pismo, komputery, wszystko to zostało wymyślone aby odciążyć pamięć długotrwałą. Ale nic nie jest w stanie jej zastąpić, bo w niej są magazynowane wiadomości i doświadczenia zbierane przez całe życie człowieka.

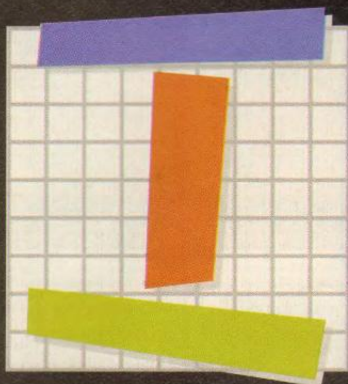


Pamięć długotrwała jest zlokalizowana w tzw. polu kojarzeniowym środkowym, znajdującym się w okolicy skroni. Przez pamięć tę można rozumieć umiejętność wywoływania odległej przeszłości, jej rozpoznawania i umiejscawiania w czasie. Może ona dotyczyć bardzo różnorodnych czynników: obrazów, dźwięków, dotyku, bólu, temperatury, przeżyć emocjonalnych, wyobrażeń miejsc itp. Gdy struktury tego pola zostaną zniszczone, wówczas człowiek nie jest w stanie odtworzyć dawnych śladów pamięciowych. Uszkodzenie to nie zaburza jednak przypominania sobie podstawowych informacji związanych z doświadczeniem życiowym (typu "wrzątek parzy" itp.).

Jeżeli chodzi o sposób działania pamięci długotrwałej, to z jednej strony zakłada się, że informacja jest przechowywana w obrębie układu nerwowego w postaci cząsteczek chemicznych, w sposób podobny do informacji genetycznej (informacja genetyczna jest zawarta w jądrach komórek, w związku chemicznym zwanym DNA — kwasie dezoksyrybonukleinowym, z którego głównie zbudowane są geny; odczytanie tej informacji powoduje, że jednej komórki powstaje żywy organizm). Z drugiej strony uważa się, że pamięć długotrwała opiera się na podstawie strukturalnej, a więc na zmianach w strukturze i właściwościach neuronów.

Prawdopodobnie substancją chemiczną, związaną z pamięcią





długotrwałą jest RNA — kwas rybonukleinowy (o ile DNA, o którym pisałem wcześniej w związku z informacją genetyczna, tylko magazynuje informację, o tyle RNA ją przenosi). Istnieje szereg dowodów na to, że umiarkowana aktywność nerwowa prowadzi do wzrostu zawartości RNA o ok. 100% w czynnych neuronach.

Istnieją ludzie, których pamięć wydaje się mieć nieograniczoną pojemność (o tym za chwilę). Zapewne interesuje Cię, jaka jest pojemność pamięci ludzkiej. Jest to niezmiernie trudne do ustalenia, spróbujmy jednak chwilę się nad tym zastanowić.

Strukturą o największej liczbie neuronów jest u człowieka kora mózgu. Znajduje się w niej około 3 miliardów (3•10) neuronów. Wiadomo, że ilość danych wprowadzonych do pamięci świeżej jest wielokrotnie większa od pojemności magazynu informacji w korze mózgu. Stąd wypływa wniosek, że tylko ułamek odbieranej informacji może być trwale zapamiętany. Przetworzenie się pamięci świeżej w pamięć trwałą związane jest z redukcją ilości informacji wprowadzonej do mózgu — informacje istotne zapamiętywane są na dłużej, mało ważne tracimy bezpowrotnie.

Zajmijmy się teraz sprawą wyższości Twojego mózgu nad komputerem. Jak już wspominałem wcześniej, komputery biją nas tysiące razy w prędkości działania. Ale czy tak jest na pewno?

Każdy z Was w tej chwili puka się z pewnością w głowę i zastanawia: "O co właściwie temu facetowi chodzi, sam sobie zaprzecza". Spróbuję Wam wyjaśnić, w czym tkwi ta pozorna sprzeczność. Z punktu widzenia fizyki jest to prawda, ponieważ bodziec elektryczny przebiega dużo szybciej w przewodnikach i półprzewodnikach niż w neuronach. Powoduje to, że wszystkie operacje przebiegają szybciej. Jednakże poza tą jedną zaletą komputer ma wielką wadę: jest tak jakby płaski, liniowy. Chodzi o to, że aby mógł skorzystać z danej informacji, musi po kolei szukać jej w pamięci (obojętne RAM, dyskowej czy innej), czego przykładem są np. bazy danych. Wyszukanie nawet prostej informacji zajmuje mu dużo czasu.

Mózg jest strukturą trójwymiarową. Nie ma w nim takiego pojęcia jak komórka pamięci, z którą sąsiadują tylko dwie komórki: o adresie wyższym i niższym. Jeden neuron jest w kontakcie z setkami tysięcy innych. Tak więc nie musi długo szukać informacji, bo ma do niej bezpośredni dostęp.

W tej chwili co dociekliwsi spośród Was zadają sobie pewnie kolejne pytanie: "Skoro mózg jest tak wspaniały, to dlaczego nie potrafię sobie przypomnieć np. daty w trakcie klasówki z historii?". W porządku, zgadza się. Jeżeli komputer ma coś w swojej pamięci — w końcu to znajdzie, mózg ludzki, mimo bardziej bezpośredniego dostępu do niej, nie zawsze. Ale czy to jest wada?

Należy do zwyczaju, jeśli nie do reguły, że ludzie narzekają na swoją pamięć, jakby powinna być ona perfekcyjna. W istocie jednak nasze zdolności składowania i odszukiwania informacji są zdumiewające. Znowu pozorna sprzeczność, prawda? Ale czytaj dalej.

Trudno wyliczyć wszystkie możliwości, ale każdy z nas musi znać setki twarzy (jeśli nawet nie potrafi dopasować nazwiska), tysiące różnych miejsc, setki zapachów, setki melodii. Potrafimy w mgnieniu oka stwierdzić, czy widzieliśmy już przedtem ten film (składający się z tysięcy obrazów), czy słyszeliśmy ten dowcip, czy czytaliśmy tę historię. Najsłabiej nam idzie z tym, co powinno wydawać się proste — numery telefonów, nazwiska, daty. Najłatwiejsze są natomiast rzeczy najtrudniejsze, jak np. twarze. Każda z nich jest przecież (na ogół) tylko zmienionym układem tych samych stałych cech — włosów, pary oczu, dwojga brwi, nosa, policzków, barwy — a mimo to każdą z nich pamięta się dużo lepiej, niż zwykły numer telefonu. Podobnie jest z pokojami, ulicami, obrazami. Wiemy nawet, że coś uległo zmianie, jeśli nawet trudno nam stwierdzić, co się mianowicie zmieniło. A na szczycie tej całej pasywnej pamięci znajdują się końcowe rezultaty doświadczeń: jak mówić, jak się zachowywać, jak kierować samo-



chodem, jak gotować, jak spełniać swoją rolę człowieka myślącego.

Odszukiwanie danych budzi jeszcze większe zdumienie. Jeśli pamięć przypomina bibliotekę, to o ile sprawniejszy od bibliotekarza musi być mózg, by móc niemal w jednej chwili wydobyć na powierzchnię każdy potrzebny fakt? Czy byłeś tu przedtem? Nie. Czy to Twój płaszcz? Tak. Jaka jest następna liczba po 14 576? Odpowiedzi pojawiają się tak szybko, że — tak to przynajmniej wygląda — większość czasu potrzebnego na udzielenie odpowiedzi przypada na otwieranie ust. Oto potrafimy stwierdzić, że to konkretne miejsce jest dla nas nowe! Niezwykłe jest wiedzieć — wiedząc przy tym, że się wie!

Sama mowa, wymagająca stałego odszukiwania potrzebnych słów, budzi również niemały podziw. To wcześniejsze zdanie, zbiorowisko 11 słów, można wypowiedzieć dużo szybciej, niż się je pisze. Ludzie szybko mówiący potrafią wypowiedzieć trzy słowa na sekundę, a wszystkie one układają się w logiczny, gramatyczny i sensowny ciąg. Równie błyskawicznie słowa rozmówcy docierają do uszu słuchacza, wymagając tu interpretacji dźwięków, by można było ułożyć właściwą odpowiedź, ubrać ją w słowa i wreszcie wypowiedzieć.

Czy wiesz ile słów zna przeciętny człowiek? Około 4 tysięcy. Najbardziej opasłe słowniki zawierają około 550 tys. słów, z których korzystają osoby bardziej wykształcone. A weź teraz pod uwagę, że każde słowo powinno być poprawnie odmieniane, występować w prawidłowej liczbie itp. Pokażcie mi proszę chociaż

jeden komputer, który by potrafił coś takiego.

System wyszukiwania zupełnie nie przypomina przepracowanego bibliotekarza, spieszącego od półki do półki. Działa spokojnie, wydajnie i z niebywałą prędkością. Jeśli się w jakimś miejscu potknie, podając niewłaściwe słowo albo nie dostarczając właściwego nazwiska, natychmiast ogarnia nas gniew na samych siebie. Tymczasem jest wprost przeciwnie, powinniśmy bez przerwy być z siebie dumni. Potrafimy mówić, pamiętać, opisywać, przypominać sobie oraz odszukiwać potrzebne informacje (niemal bezbłędnie) i to wszystko przy użyciu półtora kilograma tkanki tkwiącej w czaszce każdego z nas. Czy może raczej przy użyciu tej jej części, która nie jest jeszcze całkowicie wykorzystana — są przecież inne zadania, które mózg musi spełniać (jak myślenie, sterowanie funkcjami ciała, reagowanie na bodźce). Nikt nie wie, ile tkanki mózgowej zajmuje pamięć, niewiele też wiemy o tym, jakie obszary nią zawiadują, mimo wszystko jednak jakże niesprawiedliwe jest wyrzucanie sobie, że nie możemy momentalnie dopasować nazwiska do twarzy, którą widziało się gdzieś w tłumie przed dziesiątkiem lat.



Tym bardziej należy podziwiać ludzi, których pamięć wykracza daleko poza normę. Do często wymienianych należą: Mehmed Ali Halicy z Ankary, który w 1967 r. wyrecytował 6666 wierszy z Koranu w ciągu 6 godzin; Hideaki Tomoyori z Japonii, który zapamiętał pierwsze 20 tys. cyfr wartości Π; Hans Von Bulow, który raz przeczytał nieznaną mu symfonię i poprowadził ją z pamięci; Arturo Toscanini, który poinformowany, że drugi fagot ma uszkodzony klawisz, więc nie będzie mógł zagrać najniższego dźwięku, oświadczył po chwili namysłu, że nie ma to znaczenia, ponieważ "tego dźwięku nie ma w dzisiejszym koncercie"; Temistokles, który znał nazwiska i twarze 20 tys. Ateńczyków; Mozart, który w wieku 14 lat po jednorazowym wysłuchaniu śpiewanej mszy odtworzył jej zapis nutowy zupełnie bezbłędnie, wprawiając w zdumienie zakonników strzegących tej tajemnicy; Beethoven, który tworząc nowy utwór, tak długo niczego nie notował, dopóki jego praca nie była całkowicie zakończona; czy wreszcie Solomon Wieniaminow (prawdziwe nazwisko Szereszewski), Rosjanin posiadający pamięć totalną: Łuria, psychiatra rosyjski który badał Wieniaminowa musiał przyznać, że jego pojemność pamięci nie ma wyznaczalnych granic.

Solomon Wieniaminow został dziennikarzem w latach dwudziestych naszego wieku. Na konferencjach prasowych nigdy nie robił notatek, za co go początkowo karcono. Potem jednak stwierdzono, że notatki były mu rzeczywiście niepotrzebne, ponieważ pamiętał wszystko. Profesor Aleksander Łuria natychmiast zajął się młodym Solomonem i wkrótce stwierdził, że jego pamięć jest całkowicie perfekcyjna.

Powtarzał bezbłędnie szeregi składające się z 50, 100 oraz większej liczby cyfr (normalny człowiek jest w stanie powtórzyć ciąg składający się z ok. 7 cyfr) i to niezależnie od tego, w jaki sposób te liczby były mu przedstawiane — wzrokowo czy słuchowo. Zamiast liczb używano także sylab bez sensu i słów z obcego, nie znanego Wieniaminowowi języka, a efekty były podobne. Również powtarzanie szeregów w odwrotnej kolejności nie sprawiało mu trudności. Potrafił wskazać, jaki element szeregu poprzedza dowolnie wybrany inny element. Bezbłędnie reprodukował długi ciąg składający się z kombinacji tylko dwóch słów: czerwony i niebieski, doskonale pamiętając kolejność elementów. Z łatwością odtwarzał figury i skomplikowane wzory matematyczne, których nie rozumiał. W zestawieniu z innymi prawidłowościami zwracał uwagę fakt, że materiał nie powiązany logicznie, a niekiedy wyraźnie bezsensowny, zapamiętywał on równie łatwo, a może nawet łatwiej niż sformułowane słownie myśli.

W badaniach prowadzonych w ciągu wielu lat okazało się, że nie tylko zakres pamięci Wieniaminowa, ale i jej trwałość nie mają uchwytnych granic. Po 10, 15 i większej liczbie lat przypominał sobie raz przeczytane szeregi liczb i słów, przy czym czynił to tak szybko, jak gdyby odczytywał to, co jest napisane i co ma aktualnie przed oczami.

Niestety, dar pamięci, którym natura obdarzyła Solomona, nie zawsze przynosił mu korzyści. Nawet gdy bardzo chciał, nie wszystkie troski dawało się usunąć. Jego nadzwyczajna pamięć stawała się dla niego coraz większym obciążeniem i kłopoty narastały z każdym dniem.

Zjawisko takiej kompletnej pamięci jest zdecydowanie niewygodnie i stanowi odmianę nienormalności. Pamięć musi być zarazem efektywna i nieefektywna, jak rodzaj sita — choć terminu tego ludzie używają z lekceważeniem, mówiąc o niedoskonałościach pamięci. Mózg musi równocześnie zatrzymywać wiedzę i uwalniać się od niej (tutaj masz rozwiązanie pozornych sprzeczności, o których pisałem powyżej). Lepszy mózg, to — jak się wydaje — ten, który dysponuje lepszym sitem, gdyż jest wtedy zdolny zatrzymywać istotne fakty i pozbywać się pozostałych.

Wszystkich tych funkcji, uczenia się, zapominania, pamiętania przez całe życie oraz trwałego składowania nowych faktów dokonujemy, posługując się skupiskiem tkanki nerwowej wielkości dwóch pięści. Komputery mają jeszcze bardzo daleką drogę, aby nam dorównać.

Powoli zbliżamy się do końca tego artykułu, który choć powstał na komputerze, nie został przecież przez niego stworzony. Zrodził się on w głowie autora, który z kolei opierał się na tekstach innych autorów i badaczy. To, że sam mózg stara siebie zrozumieć, bada swoje możliwości i umiejętności — jest najwspanialszym dowodem jego doskonałości. Czy istnieje komputer, który starałby się dociec w jaki sposób działa? Gdybyś mimo to nie był przekonany o wyższości mózgu, to zastanów się: "Czy to komputer stworzył mózg, czy mózg komputer?"

Starałem się, aby ten artykuł był jak najbardziej zrozumiały dla jak najszerszego grona czytelników. Dlatego z góry przepraszam i tych bardziej zorientowanych w temacie — za konieczne uproszczenia i tych, którzy mimo moich starań nie wszystko zrozumieli. W trakcie pisania artykułu korzystałem z różnych książek medycznych, ale zainteresowanym polecam książkę Anthony Smitha "Umysł".

Darek Bujalski

Literatura:

Bogusław Gołąb, "Anatomia czynnościowa ośrodkowego układu nerwowego", PZWL, Warszawa 1990.

Władysław Traczyk i Andrzej Trzebski, "Fizjologia człowieka z elementami fizjologii stosowanej i klinicznej", PZWL, Warszawa 1989.

Anthony Smith, "Umysł", PWZL, Warszawa 1989.

Ziemowit Włodarski, "Z tajemnic ludzkiej pamięci", Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1984.

Adam Bochenek i Michał Reicher, "Anatomia człowieka" t. IV, Wydawnictwo Lekarskie, Warszawa 1993.

KŁAŚĆ LODA NA WSZYSTKO

Powiedzonka i aforyzmy uczniowskie, cichcem ściągnięte ze "Słownika gwary uczniowskiej" autorstwa Katarzyny Czarneckiej i Haliny Zgółkowej (Warszawa 1991):

bełkoczesz jak stado rozbieganych kombinerek — mówisz głupstwa

biednyś jak pory obdartusa — politowanie

beton nie rośnie, ale z szaleńczą szybkością się rozmnaża — tyle co "głupich nie sieją..."

bij na Eden — odejdź

biega jak ping-pong — o osobie poruszającej się bardzo szybko

bo ci michę oklepię — pogróżka

bo się pochlastam szarym mydłem — okrzyk zdziwienia lub przerażenia

bulczysz jak niezdrowa dupa — mówisz głupstwa

bułki z prądem jadłeś — zwrot do osoby zachowującej się niemądrze

chyba cię cycuszki bolą, a jak bolą to rosną — zwrot do dziewczyny o dużym biuście

ciasno jak w czołgu — określenie bardzo małej sali lekcyjnej

ciąg bardaszkę — odejdź

ciągnąć trepy na Wietnam — uciekać z lekcji

ciemny jak tabaka w rowie — o osobie głupiej

cienki jak dupa węża — o osobie nieporadnej lub o czymś nieudanym

ciepiesz się jak wsza na kocie — o osobie ulegającej emocjom i mającej pretensję do innych

cycki jak much uszy — określenie dziewczyny z małym biustem

czuję się jak stonka po oprysku DDT — określenie złego samopoczucia

czy cię szarpie? — do osoby mówiącej głupstwa

czy ma pan części zamienne do miski? — pytanie zadawane sprzedawcom w celu ich ośmieszenia

daj mi swoje zdjęcie, bo mi krowa nie chce zdechnąć — złośliwa odzywka do osoby nielubianej

dałeś plamę, bambusie — skompromitowałeś się

drzyj kapcia — odejdź

dzielny jak złapany partyzant — o uczniu, który milczy wywołany do odpowiedzi

fajnie, że rodzę — okrzyk zdziwienia lub bezradności

głupi jak funt śrubów — określenie stopnia głupoty

głupi jak puszka gówna — określenie stopnia głupoty

głupi jak stado Indian — określenie stopnia głupoty

głupi jak stado pędzących imadeł — określenie stopnia głupoty

guma uciska? — zwrot do osoby zachowującej się niemądrze

idziesz, a tak fajnie śmierdziało — złośliwie do osoby odchodzącej

idź do chaty, matka kaloryfery gryzie — odejdź

idź do dom, mama żurem dzieli — odejdź

idź do domu, ojciec listę sprawdza — odejdź

idź do dupinowa na wysrajki — odejdź

idź do lasu liście pompować — odejdź

idź pogadaj z bateryjką — odejdź

jak cię kopnę w dupę, to ci się Stalin przedstawi — pogróżka

jak cię kopnę w rzyć, to w locie z głodu zdechniesz — pogróżka

jak cię słyszę, to mi się skarpetki obsuwają — wyraz niechęci wobec rozmówcy

jak cię Pan Bóg stworzył, to zapłakał — zwrot do osoby nieżyczliwej

jak cię słyszę, to mi ziemniaki czwórkami z piwnicy wychodzą — wyraz niechęci wobec rozmówcy

jak cię walnę, to wpadniesz w taki rezonans, że ci się jajka potłuką — pogróżka

jak cię widzę, to momentalnie mnie czyści — wyraz niechęci wobec rozmówcy

jak ci przyłożę w głupi pysk, to przez dwa tygodnie będziesz środę z lotu ptaka oglądał — pogróżka

jak do mnie mówisz, to ściąg beretkę — wyrażenie pogardliwej postawy wobec rozmówcy

jak na ciebie patrzę, to mi się haftować chce — wyraz niechęci wobec rozmówcy

jak na ciebie patrzę, to mi wątroba gnije — wyraz niechęci wobec rozmówcy

kłaść loda na wszystko — nie przejmować się niczym

kto cię spłodził?, to cię pomszczę — lekceważący stosunek wobec rozmówcy

kulać na to dżemem — podsumowanie wypowiedzi bez sensu

kulaj się garbusie — odejdź

łysy, masz głowę jak kamienie na szaniec — złośliwy komentarz o osobie łysiejącej

łysy, nie bój się, włos ci z głowy nie spadnie — złośliwy komentarz o osobie łysiejącej

manów brak — brak pieniędzy

masz ryj jak świnia — zwrot do osoby brzydkiej, o nieciekawej powierzchowności

mądrzejszy od radia — określenie osoby bardzo sprytnej

miałeś spięcie w inkubatorze — do osoby mówiącej głupstwa

miotaj się — odejdź

nasłuchujesz jak świnia grzmotu — co tak słuchasz?

nie goń tak szybko, bo ci się mleko w cyckach zwarzy — zwrot do biegnącej dziewczyny

nie peniaj, wodzu — uważaj co mówisz

nie świruj — babola — nie wtrącaj się

oczka jak niezabudki w spirytusie — o osobie zaspanej

panowie, bez sraczki — prośba o zachowanie spokoju

patrzy się jak szpak w dupę — o kimś, kto patrzy i nic nie rozumie

pędź flaku, bo przydepczę — odejdź

Pitagoras twierdzi, że matematyka śmierdzi, a Tales dowodzi, że to nic nie szkodzi — rymowanka uczniowska

płyń wirusie — odejdź

rwij zelówy — odejdź

siadł sobie — o uczniu, który powtarza klasę

spływaj z tym saganem — cofnij głowę

sraj literami, będę czytać — do osoby, która niewyraźnie mówi

strzel se kupę, boś blady — do osoby, która źle wygląda

tobie chyba matka przy porodzie na łeb usiadła — zwrot do osoby, która zrobiła lub powiedziała coś niemądrego

wapno w kwadracie — rodzice są w domu

zrywaj się, chwaście — odejdź

Powiedzonka wybrał
Papa Corleone

BAJKA O... BARDZO WAŻNYM URZĘDZIE

OD DWÓCH TYGODNI JESTEM NA PRAKTYKACH W PEWNYM BARDZO WAŻNYM URZĘDZIE. PONIEWAŻ SKIEROWANO MNIE TU ZE SZKOŁY INFORMATYCZNEJ (POMATURALNEJ), PRZYSŁUGIWAŁ MI OGROMNY ZASZCZYT — OBSŁUGIWANIE KOMPUTERA.

Komputer stał w pustym pokoju na pustym stole. Był bardzo duży i na pierwszy rzut oka wydawał się bardzo stary. Po włączeniu Komputera ukazały sie wyniki testów biosowych — kiedy "licznik" doszedł (z wielkimi trudnościami) do 640 kB, oniemiałem. Nie widziałem takiego sprzętu już od wielu lat... Po chwili przyszła Bardzo Ważna Pani Urzędniczka i zażyczyła sobie wydruku Pewnego Pilnego Listu. Tekst listu miał znajdować się na przyniesionej dyskietce. Sprawdziłem zawartość dyskietki — była pusta... Nieopatrznie powiedziałem to głośno — Bardzo Ważna Pani Urzędniczka oniemiała:

- Jak to, przecież poprzedni praktykanci używali właśnie tej dyskietki?!

Przeszukałem zawartość twardziela w Komputerze — tekst znalazł się — na szczęście (moje oczywiście, bo inaczej musiałbym go pisać od nowa). Do końca tego dnia poprawiałem i drukowałem Pilny List. Kiedy myślałem, że już wszystko w porządku okazywało się, że jednak Ktoś-Tam postanowił nanieść odpowiednie poprawki — oczywiście moimi palcami.

Pewnego dnia postanowiłem trochę sobie pograć. Przytargałem z domu parę gierek (niestety, Komputer miał Herculesa, więc wybrałem co starsze głupotki) i zacząłem kopiować je na twardziela.

Jakże się zdziwiłem, kiedy Norton nie zgodził się na format moich dysków — ponoć nie były wcale sformatowane. Może popadały — pomyślałem. Po południu, w domu okazało się, że nic podobnego — dyskietki były w bardzo dobrej kondycji (zacząłem podejrzewać mój służbowy Komputer o Ogromną Wiekowość). Następnego dnia sprawdziłem dokładnie i co się okazało?

Moje podejrzenia były słuszne — Komputer był zamieszany w sprawę Ogromnej Wiekowości — posiadał dwa napędy 360 kB!!!

Teraz postanowiłem przechytrzyć Komputer, wziąłem z domu paczkę "trzysetek" i popędziłem do Bardzo Ważnego Urzędu. Po paru minutach Komputer stwierdził, że jego twardowski jest zapchany do pełna.

Jak to możliwe? — pomyślałem. Pierwszy test zdradził ponurą prawdę — Komputer miał tylko 21 Mega na twardym.

— Tylko 21 Mega wolnego miejsca?? — zapyta ktoś naiwny.

— Nie! Tylko 21 Mega twardego dysku!! — odpowiem.

Po tym zdarzeniu postanowiłem darować sobie wszelkie próby sensowniejszego wykorzystania Komputera.

Pewnego dnia jeden z Bardzo Ważnych Panów poprosił mnie o wysłanie faksu.

— Tu jest treść a tu jest faks, proszę przesłać te dokumenty możliwie najszybciej.

Zapewne nikt z Was Szanowni Czytelnicy nie domyśla się, co miały znaczyć słowa "możliwie najszybciej" — ja też ich nie rozumiałem, ale tylko do czasu.

Patrzę — fajnie, faks Xeroxa — to przynajmniej jest Lepszy Sprzęt.

Moja pierwsza próba połączenia się z jednym z warszawskich odbiorców spełzła na niczym, druga też i trzecia, a także czwarta i piętnasta. Postanowiłem zadzwonić do Kielc. Nawet nie wiesz Czytelniku, jak bardzo się zdziwiłem, kiedy numer w Kielcach odpowiedział natychmiast i faks ruszył automatycznie. — Byle tylko nie myśleć, a wszystko będzie dobrze — zacytowałem Mistrza Lema i zadzwoniłem do Poznania. I ten faks poszedł bez problemu. Tak samo zachował się drugi faks do Poznania i faks do Łodzi.

Potem przyszedł czas na faks do Warszawy — dopiero n-te połączenie zakończyło się sukcesem.

Innym Sprzętem, wykorzystywanym w Bardzo Ważnym Urzędzie jest Ksero. Jakie Ksero jest, każdy wie — ale co zrobić, żeby działało poprawnie jest tajemnicą tylko najstarszych [illegible]. Dokument, który miałem skserować w trzydziestu kopiach składał się na szczęście (dla mnie oczywiście) tylko z jednej strony papieru A4.

Uruchomiłem Ksero — po czternastu kopiach pomyślałem sobie, że pechowa trzynasta już za mną i stało się. Ksero stwierdziło, że w jego bebechach zaciął się papier — musiałem więc otworzyć maszynę i usunąć nadmiar kartek. Nie będę opisywać, jak wyglądały moje rece po tej operacji. Ksero było bardzo hojne i obdarowało mnie potężnymi ilościami tonera — oczywiście w postaci zamaskowanej — na odwrocie wyjmowanych kartek.

Właśnie dzisiaj znalazłem odpowiednie zastosowanie dla Komputera i piszę na nim ten tekst.

Muszę kończyć, bo idzie Bardzo Ważna Pani Urzędniczka — może znowu nawinął się jakiś Pilny List.

Michał Anduszkiewicz





REAKCJE REDAKCJI

wie? Dokładnie chodzi mi o stronę praktyczną, czyli:

— czy można nagrywać na CD-ROM;
— ile mniej-więcej kosztują gry na CD-ROM;
— czy można sformatować CD-ROM?

(...)

Przemysław Wolek, Tychy

Odpowiada nasz redakcyjny CD-ROM:

— Można, lecz trzeba mieć specjalne urządzenie do zapisywania, znacznie droższe od zwykłego czytnika (10-20 razy);
— Czasem mniej, czasem więcej: na ogół ceny gier i innych programów na CD-ROMach kształtują się od 400 tys. do 1,5 mln, zależnie od jakości programu, jego wytwórcy, importera i... legalności kopii (pojawiły się już i w Polsce CD-ROMy kopiowane piracko);
— W rozumieniu takim, jak sformatowanie dysku twardego czy dyskietki — nie. Natomiast logiczne jest chyba, że jakoś te CD-ROMy się formatuje, skoro można zapisywać na nich dane (p. punkt 1).

To tyle. Nie jestem double-speed, więc już się zmęczyłem.

Dziękujemy.

Więcej nagród, mniej zadęcia

Szanowna Redakcjo!

(...) Po przeczytaniu imienia i nazwiska nadawcy może sobie skojarzycie mnie z osobą biorącą udział w konkursie ZRÓB TO SAM. Tak, to ja. Napisanie gry, która miałaby spełnić moje i Wasze oczekiwania zajęło mi dużo czasu. Przyczyna: jestem samoukiem z informatyki. Chociaż niby mam informatykę w szkole (kto go tak nazwał?!), lecz co to za informatyk, który co lekcję wymyśla coraz to nowe twierdzenia, np. że po zainstalowaniu Double Space'a w DOS-ie można kilkakrotnie przyspieszyć dostęp do danych na dysku. (...) Radość moja po przeczytaniu str. 80 numeru 4/94 (Wyniki konkursu na program — Reaktor) wygasła jednak, bowiem dowiedziałem się, że przyznano tylko dwie nagrody! Czy nie można było przyznać nagrody pocieszenia dla słabszych osób? (...) Według moich obliczeń miałem 3 miejsce (suma punktów). (...)

Uczestnik Konkursu

Na temat nagród w konkursie ZRÓB TO SAM i samego konkursu rozgorzała w Redakcji dyskusja, lecz niewiele mieliśmy do powiedzenia przy nieprzejednanym stanowisku Szanownych Oceniaczy. Być może istotnie powinniśmy byli potraktować niektóre Wasze pascalowe wybryki łagodniej i przyznać więcej nagród, lecz oceniał Was profesjonalista, który prowadzi lekcje w liceum i nie należy do kategorii "nauczycieli" opisanych w liście. Stąd oceny były surowe, lecz mogę Was zapewnić, że zasłużone. Obiecujemy jednak, że następnym razem postaramy się wysupłać więcej kasy i straconym — lepszym od przeciętnej, wyślemy chociaż jakieś gierce w ładnych kolorowych pudełkach.

A co do tych "informatyków" z Bożej łaski, o których Uczestnik wspomniał (z tego względu nie podaje nazwiska, bo po co ma być szykanowany jakby co), to mamy propozycję poważną i przemyślaną: wszyscy, których denerwują ich wymysły niech piszą do nas, podając przykłady takich "kwiatków". Zrobimy sobie ranking poziomu edukacji informatycznej w szkołach i zobaczymy, co nam wyjdzie. Jak będzie ciemno i zimno (a bardzo boimy się, że tak właśnie będzie...), to spróbujemy zrobić z tego jakąś małą aferę i nagłośnić problem, bowiem dość już tej całej głupoty, którą karmi Was nasza wspaniała oświata. Gwarantujemy pełną anonimowość wszystkim, którzy zechcą do nas o tym napisać.

Hackerycerze

Droga Redakcjo!

W numerze 4/94 chcieliście wiedzieć, co sądzimy o wywiadach z CSL i Anty-CSL. Wywiad z hackerem w kapturze bardzo mi się podobał, a sama postać wydaje mi się bardzo interesująca. Hackerzy i koderzy to tacy dawni rycerze, tylko, że ci dzisiejsi używają niekonwencjonalnych metod. Hackerstwo, to wyciskanie z programów ostatnich bitów krwi. (...) Postać CSL wydała mi się bardzo ciekawa, choć trochę zbyt pewna siebie. Natomiast tekst Anty-CSL obrazuje wulgarne (typowe dla niektórych dorosłych), chamskie zachowanie. Na przykład, jeden z Waszych gości mówi o ludziach młodych, inteligentnych, chcących zaistnieć i wyprodukować się — "gówniarze", czy jakoś tak. (...)

Sławek "Pędzel" Pęski

Z tym rycerstwem to niestety bywa różnie, chociaż rzeczywiście wydaje nam się, że ciężkie słowa, które padły pod adresem CSL-a i hackerów w jednym z anty-wywiadów były trochę niepotrzebne i nieprzemyślane. Jest jednak faktem, że z punktu widzenia prawa działalność hackerska to przestępstwo, a mity krążące wokół "łamaczy" przypominają legendy, którymi otoczeni byli przed wojną np. "kasiarze" (taki Szpicbródka na przykład). Czy słusznie? Odpowiedzcie sobie sami.

Zero numeru zerowego

Wszystkim, którzy pisali do nas z prośbą o przysłanie za zaliczeniem pocztowym egzemplarza numeru zerowego "Gamblera" musimy z żalem odpowiedzieć, że numer ten jest już wyczerpany (zmęczył się, biedaczek). Drugi raz — niestety — taki numer... nie przejdzie. Egzemplarze archiwalne pozostałych numerów można jeszcze zakupić (w ograniczonej ilości) w siedzibie redakcji. W następnym numerze zamieścimy kupon, po wypełnieniu którego będzie można nabyć określone egzemplarze (od 1 w górę) drogą pocztową.

Pozdrawiam

Redaktor Reaktor

Apel!

O wielcy gracze! Ilość to siła, to potęga, to moc! Zwracam się do Was wszystkich z prośbą o wsparcie. Może mój apel wydrukują także inne pisma: mam taką nadzieję. Chcę do Was zaapelować o duchowe, lecz przede wszystkim materialne wsparcie. Zdanie, że ilość to potęga mogłoby z Waszą pomocą stać się realne. Jest w tym szansa dla tych wszystkich, którzy chcą grać, a nie mają środków potrzebnych do spełnienia swych marzeń.

Moim marzeniem jest kupno przede wszystkim karty muzycznej do mojej AT-ki, przeto zwracam się z prośbą do wszystkich łamidżojów, graczy, antygraczy, koneserów i amatorów z prośbą o wsparcie w szczytnym celu, tj. zakupu przeze mnie upragnionej i wymarzonej karty dźwiękowej. Bardzo Was proszę, jesteście moją ostatnią nadzieją!

W ILOŚCI NAPRAWDĘ DRZEMIE SIŁA!

Macie okazję pokazać, jakimi graczami jesteście. Zauważcie, że jeżeli to pismo czyta co najmniej 70 000 podobnych Wam i mnie, to gdyby każdy z nich wysłał tylko 500 złotych, zebrana suma wyniosłaby 35 mln złotych. Czyż w ilości nie drzemie potęga?

Dlatego zwracam się do Was z prośbą o przysyłanie na mój adres: Robert Świąder, ul. Staszica 12a/7, 25-008 Kielce — dobrowolnych i dowolnych sum. Niech tylko 1200 z tych 70 000 przyśle po 5000 zł, to będę mógł spełnić swe marzenia. To nie tylko szansa dla mnie, to szansa dla Was wszystkich.

NIECH ILOŚĆ MOCY BĘDZIE Z WAMI!!

Świder

Ha! "Apel" publikujemy, bo pomysł uważamy za genialny. W ten oto prosty i nieskomplikowany sposób można rozwiązać wszystkie problemy współczesnego świata. Na przykład, gdyby każdy dorosły Polak (a jest takich chyba ze dwadzieścia parę milionów) dał po dziesięć tysięcy złotych, to można by kupić taką nieprawdopodobną liczbę kart dźwiękowych, że fabryki nie nadążyłyby z produkcją, w związku z czym zmalałoby bezrobocie, ludzie zaczęliby zarabiać więcej i mogli następnym razem przysłać po 20 000 złotych, itd. I co? W końcu na świecie zapanowałoby powszechne szczęście, wszystkim dawano by według potrzeb, a nawet na chama, bo już nikt by pewnie nie chciał brać, mając w domu np. 456 pecetów, 2876 kart dźwiękowych, 37 890 twardych dysków i 24 tony kiełbasy zwyczajnej, obsuszanej, cuchnącej. Wprowadziłoby się wtedy powszechny obowiązek zabrania wszystkiego za darmo, zawiązało specjalną organizację do spraw wciskania w ręce przechodniów niepotrzebnych rzeczy i rozstrzeliwało na miejscu każdego, kto by odmówił przyjęcia 498 986 679 345 garnituru męskiego z bawełny rozmiar L, kolor beżu. Bo przecież w ilości siła, co stwierdził proroczo poeta radziecki, niejaki Majakowski, mówiąc jasno, że jednostka jest zerem (z matematyki — pała).

"Apel" ma jednak także inny wydźwięk, dużo smutniejszy. Pomyślcie, ilu takich chłopaków siedzi przed swoimi pecetami, marząc o kartach dźwiękowych, 4 MB RAM, kolorowych monitorach, itd. A ilu nie ma nawet XT z hercem i jedną stacją dyskietek 180 kB? I co? Jak im pomóc? Wysłać po pięć kawałków? Kryje się jednak w tym pewne niebezpieczeństwo. Oto, powiedzmy, z 70 000 (wirtualnie) czytelników "Gamblera" zapewne co najwyżej 10% ma to, co by chciała mieć reszta, lecz z tego powodu chcą jeszcze więcej (np. Pentium zamiast 486, albo monitor 17" zamiast 14"). Niestety, jeśli wszyscy wyślą po pięć kawałków, to nadal będą posiadaczami pięciu kawałków (przemyślcie to) i starego sprzętu. Tak więc nadzieja przebijająca przez słowa "Apelu" jest złudna, chociaż kto chce — niech wyśle Świdrowi pieniądze, albowiem prawo nasze jeszcze nie zabrania mieć dobrego serca. W tym momencie jednak zaznaczam, że więcej takich "Apeli" drukować nie będziemy, bowiem — znając życie — niedługo zapchałyby nam skrzynkę pocztową podobne teksty od tysięcy małych Polaków, pragnących posiadać tylko jedno drobne "coś" i liczących na siłę w mocy, czy czymkolwiek innym. Świdrowi zaś mogę tylko poradzić kupno karty dźwiękowej za 1,5 miliona (a zdarzają się takie okazje; np. czytajcie "Giełdę" w PCkurierze, to się przekonacie), zamiast 6 mln (jak wynika z jego listu) — byle coś grało. Wiem, te półtorej bańki też ciężko skołować, ale zawsze z kieszonkowego na lody będzie się odkładało 12 lat, a nie 50.

(A moc niech będzie z Wami, bo z nami już nie będzie z powodu strajków. Krajowa Dyspozycja Mocy)

GAMBLER WYOBRACANY

Drodzy Parafianie!

(...) Czytam Gamblera od numeru 2/94 i ogólnie jest OK. (...) Denerwuje mnie tylko to, że aby przeczytać "G" muszę go wyobracać dookoła ze trzy razy (znam takich, co chodzą dookoła stołu). (...)

A. Filipowicz "BRONX"

No cóż. Graficy nasi należą do kategorii artystów przez te największe "A", więc nie możemy za bardzo ingerować w ich pomysły, zwłaszcza, że my się na sztuce nie znamy. Z listów od Was wynika jednak, że wielu layout naszej gazety podoba się niepomiernie, bo jest odjazdowy i oryginalny. I o to właśnie chodziło! Ma być przede wszystkim śmiesznie i inaczej, a dopiero potem taktycznie, strategicznie, zręcznościowo, rolplejowo, itd. Co nie oznacza, że nie bierzemy sobie do serca Waszych uwag, Waszmościowie.

Dziś pytanie — dziś odpowiedź

(...) Zainteresował mnie wasz artykuł o CD-ROM. Czy mogliby-

KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mordobicie
Hi There!

Właśnie przebiegałem przez Stępińską do pobliskiego monopolowego (fajki mi się skończyły, he, he...), kiedy z bramy ponurej czynszowej kamienicy wynurzył się komandos Z. Nawalony, obwieszony pęczkiem rzodkiewek. Wyrwał natkę. Potworny wybuch. Smród przypalonego schabu. Krzyk: "I co, wasza nać?! Nareszcie coś się dzieje!!". Karabin uderzył głucho o bruk. Z nieba opadała powoli surówka z rzodkiewki, a ostatnie jęki konającego Nawalonego mieszały się z triumfalnym tutti piątej syfonii Beatovena, dobiegającym z okien mieszkania na siódmym piętrze. Wciągnąłem powietrze w nozdrza. Maj? Czerwiec? Wakacje!!? Poczułem zapach krwi i pognałem czym prędzej po kiszkę kaszaną.

A więc — wojna? Niby sam chciałem, to mam. Ale gratuluję sobie jednego: chcąc nie chcąc, potwierdzacie niektóre moje krzywdzące opinie udowadniając mi, że warto czasem palnąć z grubej rury, żeby dostać rykoszetem. Jak nudno byłoby na świecie, gdyby wszyscy chodzili w garniturkach i mówili "przepraszam" oraz "dziękuję". Wojna oczyszcza świat z pomyj demokracji, a człowiek z armatą znaczy więcej, niż par-lament i inne państwowe instytucje stworzone dla zanudzenia ludzkości. Przed haubicą 105 mm wymięka nawet nauczycielka polskiego ze szkoły gminnej, czyli tzw. siłaczka.

Kochani! Dziękuję za listy i wyzwiska. Czytając je śmiałem się do łez, albowiem jestem nędznym szmaciarzyną bez ambicji i cieszę się tylko wtedy, kiedy coś o mnie mówią. A co — to już obojętne. Nie zamierzam na siłę udowadniać swoich racji; ani poprzez groźby, ani prośby, ani rzucanie mięsem. Amigowcom chciałbym tylko zwrócić uwagę, że mój tak przez nich opluty tekst dotyczył "pięćsetkowców". Ale — uderz w stół, nożyce cię obetną. Dalsza część "Konferencji" to obszerne cytaty z Waszych listów. W zasadzie chodziło mi tylko o to, żebyście cokolwiek do mnie napisali. Napisaliście dopiero wtedy, kiedy ośmieliłem się napluć na złote posągi i oddać mocz na środku Świątyni. Dobrze, że chociaż to Was do czegoś sprowokowało.

Eric von der Kapeć napisał do mnie m.in. tak: "Kim jest Dr De Stroyer? Czy tylko nieszkodliwym wariatem, czy też zmutowaną małpą człekokształtną? (...) Czytając te Twoje nędzne wypociny dochodzę do wniosku, że Twój mózg dawno zamienił się w kupę krowiego łajna. (...) Jeśli sądzisz, pierdoło, że Twe chamstwo nie ma sobie równych, to tylko dlatego, że dotąd nie spotkałeś się ze mną, Ericem von der Kapciem. I'm the MASTER OF THE IDIOTS and KING OF ASS HOLES [chyba miało być "You're", czyli że to do mnie — De Stroyer]. Dlatego też, śmieciu, złośliwie wyzywam Cię na złośliwy pojedynek, w którym złośliwie wygram, zamieniając Cię w kupę parującego mięsa. (...) Wdepczę Cię w ziemię, wepchnę w zęby TNT, zapalę lont i skoczę na piwo i kurczaka z frytkami. Potem wrócę z miotłą i szufelką, by pozbierać Twe resztki, które oddam pogrążonej w radości rodzinie, a następnie odbiorę z rąk prezydenta medal "Za zasługi w walce z głupotą". [Boję się, że nasz Prezydent nigdy nie wręczy takiego medalu. Po co wywoływać wilka z lasu... — De Stroyer]

Teraz przejdę do sedna. Jako posiadacz Amigi [Jakiej? — De Stroyer] i w pewnym sensie PC, muszę stwierdzić, że Twój ostatni artykuł jest kiczowatą kupą psiego gówna (zresztą tak jak i jego autor). Jeśli Amiga to dla Ciebie niewielki kalkulator, to chciałbym widzieć jak chowasz ją w kieszeni. [Mam zajebiste kieszenie w moich spodniach komandosa. Chowam w nich nawet swoją fujarę, to Amiga też się zmieści. — De Stroyer] Gdzie, ty zakuta pało, znajdziesz multitasking z prawdziwego zdarzenia, jak nie w Amidze!? [No, gdzieś by się jeszcze chyba znalazło parę komputerów z prawdziwym multitaskingiem. Rzecz w tym, że amigowcy o nich nie słyszeli, jeśli uważają, że multitasking w Amidze to doskonałość skończona. Bynajmniej nie chodzi mi tu o PC, ale nawet toto już potrafi trochę multitaskować, chociaż ciągle się zawiesza — De Stroyer]

Co do PC, to jaki model padał Ci co pół godziny? Mój ma już parę latek i nadal żadnej awarii". [Jak się trafi, to może i działa. Nawet nie wyobrażasz sobie, Ericu, ile ja już zdążyłem popsuć i naprawić PC-tów — De Stroyer]

Itd. itp. ("I to dupczę. I to pieprzę"). Przyznaję się do jednego: z tą pensją polskiego taty w wysokości ośmiu baniek trochę przegiąłem. Zwróciło mi na to uwagę parę osób. Założyłem sobie zbyt optymistyczny wariant, lecz nie wyobrażałem sobie, żeby rodzica z niższą pensją stać było na zakup komputera dla synka. A jednak — okazuje się, że jest inaczej. Szmalcu nie ma, komputery są. Problem jednak tym boleśniejszy, że z prostych obliczeń wyjdzie jeszcze większe dno, niż przedstawiłem w swoim tekście. Co do Amig i PC-tów natomiast, to niełatwo mnie przekonać o ich niewątpliwych zaletach. Porównując Amigę i PC warto pamiętać jednak o tym, że dzisiejszy (jeszcze!) Pecet to konstrukcja mniej więcej z 1983 r. (niezależnie od procesora, pamięci, dysku, monitora, itd.), zaś Amiga 500 powstała w roku 1987, a 1200 dopiero niedawno. Commodore jest o tyle mądrą firmą, że nie martwi się o pełną zgodność "w dół". Ta zgodność zabija PC.

Ale — wróćmy do listów. Harley Davidson i Kris napisali do mnie w te słowa:

"Ty przebrzydła szumowino,
pachołku moskiewski,
ty farbowana świnio, pismaku k...ski,
chamie zbuntowany, zatęchła sklerozo,
gnoju zasmarkany, ty zdrajco, ch...ozo,
gnido zarzygana, jadowita mędo,
ty kukło g...niana, rumuński przybłędo,
tchórzu zafajdany, ropiejący strupie,
padalcu rozdeptany, ty wrzodzie na d...,
ty diabelskie łajno, ty głupi żołdaku,
ty k... sprzedajna, ty ruski zupaku,
ty wypierdku Breżniewa, ty ślepy pedale,
kurduplu tępogłowy, ty głupi bęcwale,
ty skunksie śmierdzący, pluskwo zasuszona,
wrzodzie ropiejący, ty d... zielona,
ty strachu na wróble, zboczony sadysto,
Judaszu za ruble, tępawy marksisto,
ty pało gumowa, wredny okupancie,
zakało narodowa, złamany palancie,
ponury sk...synku, czerwony faszysto,
cuchnący pierniku, pełzająca glisto,
ty zbóju wojskowy, pomiocie radziecki,
ty sługo spektrumowy, lokaju sowiecki,
ty mówco obłąkany, nadęty bufonie:
za peceta sprzedanego — piekło cię pochłonie!"

Brawo! Mickiewicz podwinął ogon i uciekł do Damaszku. Wypraszam sobie jedynie wyzywanie mnie od komunistów, marksistów, wszelkich pachołków sowieckich i czerwonych oraz pedałów i kurduplów. Reszta się zgadza, włącznie ze zboczonym sadystą (właśnie podgrzewam żonę w piekarniku przed wieczornym numerkiem) i faszystą (byle nie czerwonym!). W liście zawarto jeszcze kilka gróźb, brzmiących dość niemile (wyciągną mi chłopaki język przez d..., powieszą na drzewie i będą kopać w takt muzyki, itd.). To wszystko za PC-ta! Ludzie, za rok czy dwa sami byście mnie ekshumowali, zmartwychwstali i prosili o jeszcze więcej "Konferencji". A dlaczego? Poczekajcie, zobaczycie.

Jedźmy dalej. Chyba "Metan alias Tomcat" (przepraszam, jeśli coś przekręciłem, lecz strasznie bazgroli...) napisał tak: "Jeśli mi jeszcze jedno słówko piśniesz na temat McIntosha i Amigi, to już jesteś sztywny. Jak chcesz się na czymś wyżywać, to pozwalam ci wyżyć się na ATARI lub Spectrumie." Jednym słowem — półmiłośnik Motoroli ("pół", bo ATARI ma też ten procesor), zresztą — na pewno nie bez powodu i sensu. Ale już z tym Macem to pewna przesada. Są zastosowania, w których "jabłuszko" sprawdza się dość dobrze, lecz nawet i w takich wypadkach troszkę jakby przereklamowano jego możliwości. To znienawidzone ATARI potrafi wcale nie mniej, tylko mało komu o tym wiadomo zwłaszcza, że głównie znane są typy ST, STE, STFM, ITAKDALEJ. No cóż, wiem, że nie ma gdzie o tym czytać w polskiej prasie zdominowanej przez pecety, lecz to wcale nie znaczy, że poza polską prasą i pecetami, oraz — ewentualnie — Amigą i MacIntoshem, nie ma już nic więcej.

Na koniec zostawiłem sobie list sympatyczniejszy, chociaż też nie bez wyzwisk. "Pędzel" pisze do mnie: "Ty mały, garbaty, rudo-zielony, oślizgły TROLLU leśny (cóżeś tak zburaczał?). Siedzi nad swoim grzybem, nadął się jak pęknięty balon i czeka kogo by tu obsmarować, bo siebie już całego upaprał. Napisaliście towarzyszu niedoli, że TATA-POLAK zarabia 8 baniek. U mnie, nawet gdyby sąsiadów okradli, nie byłoby tyle (no cóż, takie czasy...)". — Cholera! Wiedziałem, że jest kiepsko. Ale że aż tak!? Mam nadzieję, że dla wszystkich nas nadejdą czasy lepsze, a nawet bardzo dobre. Ja wprawdzie chyba już ich nie dożyję, bo mnie zabiją pecetowcy i amiganci na spółkę, a potem kontrolnie pozabijają się nawzajem. Ale może ktoś to przetrwa, może ktoś przeżyje tę komputerową wojnę i rasistowskie zagrywki. "Pędzlowi" dziękuję za dalszy ciąg listu, pochwał nie opublikuję, bo nie byłoby to w moim stylu, a zresztą muszę kończyć. Obok znajdziecie jeszcze jeden zbiór wyzwisk. Ustosunkuję się do nich już w następnym numerze.

Greetz!

ORIGIN: Co mi tam Amiga, za nic mam pecety — żaden nie dorasta do ładnej kobiety.

TY DESRAJERZE!

Odpeceć ty się (gorsze przekleństwo jakoś nie przychodzi mi do głowy) od Amisi. Ta twoja konferencja z czwartego Gamblera to przypomina konferencje partyjne, bo same w niej bzdety. Wajchy ci przekładać, a nie do Wiosny się przyczepiać. Lubisz obelgi? To dobrze, bo akurat cię nimi nie obrzucę. Mięsko dowieźli, ale właśnie kupiłem oryginalną grę i jestem bez kasy.

Zazdrościsz Amisi, że jest mała? I słusznie. Wsadzić kilka płytek do puszki od konserw (z demobilu jedynie słusznej Krasnoj Armii) tak, aby powstał pecet — to byle małpa potrafi (za wyjątkiem może ciebie). Zrobić coś mniejszego to sztuka. Dopiero dwa miesiące temu genialni konstruktorzy tzw. klona potrafili dokonać tego, co w Amisi było już kilka lat temu. O prędkości to możemy mówić, jeśli uruchomisz sobie na swoim klonie Corela. Spróbuj na przykład przekształcić obrazek allfonts.cdr na allfonts.pcx (tylko, że ty chyba przy swoim puchatkowym rozumku nie wiesz nawet chyba, co to Corel i formaty graficzne). Dla porównania — to co nazwałeś kalkulatorkiem robi to w trzy minuty. Nawet jak sobie założysz pentium P7 (a nawet P70 — starsi Czytelnicy powinni wiedzieć, co to takiego) to i tak nic nie pomoże. Dwie godziny jak nic z głowy. A każda nowa gra na twojego ulubionego klona wymaga zmiany — jak nie procesora to karty, szyny albo dołożenia pamięci. Nie każdego na to stać (nie wiem, jak ci płacą za te dyrdymały w Gamblerze, ale ja zarabiam nieco powyżej średniej krajowej, zatem to chyba twoja dziewczyna może zrzucić futerko. Moja też może, ale w takim przypadku musiałaby się oskalpować tam, gdzie pan wisz, a ja rozumiem).



Nie podoba ci się muzyka z Protrackera. Ciekawe, czego słuchasz wieczorami na swoim piskliwym GUS-ie? Założę się o każdą kwotę, że przekonwertowane modułki z Protrackera właśnie, bo tylko stąd są "klonowe moduły". A o muzyce (pastikowej albo nie) porozmawiamy wtedy, jak napiszesz na tym swoim wspaniałym klonie co najmniej coś takiego jak XTD, Skorpik, czy Dreamer.

W jednym muszę Ci przyznać rację — siedzimy na tej samej desce sławojki i zaglądamy w dziurę. I co tam błyszczy? Sami kloniarze z Desrajerem na czele. Tak — kloniarze, bo posiadaczy oryginalnych IBM PC w Polsce da się policzyć na palcach ręki drwala po ciężkim wypadku z piłą tarczową. Być może ta twoja idiotyczna agresja bierze się właśnie z kompleksu, że masz klona, a ja wprawdzie "kalkulatorek", ale podobnie jak w wypadku wszystkich innych Amigowców — FIRMOWĄ.

Na temat reszty nie będę się wypowiadał (nie chcę się zniżać do twojego poziomu), mam tylko jedną prośbę. Jak ty jesteś taki tata-Polak, co zarabia w tym Gamblerze osiem baniek, to załatw mi taką ciepłą posadkę. Sądzę, że potrafię pisać na twoim poziomie.

Doc. Disaster



PLAY BOX '94

Już w marcowym numerze Gamblera zapowiadaliśmy PLAY BOX '94 — Ogólnokrajowe Targi Kaset Audio, Video, Gier Komputerowych i TV oraz Płyt CD, organizowane przez firmę Full Max z Warszawy. Impreza odbyła się w dn. 15-17 kwietnia br. w Katowicach, w przyległym do Spodka budynku lodowiska. Zwiedzać salę targową można było od godz. 10.00 do 18.00.

Wiązaliśmy z tym wydarzeniem wiele nadziei, a było... jak zwykle — inaczej. Stoisk firm komputerowych i wydawnictw było mniej, niż się spodziewaliśmy — na ok. 50 wszystkich stoisk, dziewięć ściśle związanych z tematyką komputerową. Prawdopodobnie odzwierciedla to aktualny stan polskiego rynku oprogramowania komercyjnego, w tym przede wszystkim gier i programów edukacyjnych. Dodatkowe dwa stoiska promujące piwo EB, współtworzyły festynową atmosferę targów.

Na pewno nie zawiodła publiczność, wręcz oblegała niektóre stoiska, także nasze. No cóż, lepsze takie początki, niż żadne. Należy więc dziękować firmie Full Max za pomysł i jego sprawną realizację. Również niskie ceny biletów zachęcały do odwiedzania imprezy. Natomiast członkowie GamblerClubu wchodzili na salę targową za darmo, jedynie okazując kartę klubową. Powodowało to zrozumiałe poruszenie wśród pozostałych zwiedzających.

Dzień Pierwszy — Piątek

Poświęcony tematyce fonografii, ze szczególnym uwzględnieniem dynamicznie rozwijającego się rynku płyt kompaktowych.

W tym dniu od godz. 14.30 rozpoczęliśmy naszą targową misję. Awaria samochodu na trasie Warszawa — Katowice uniemożliwiła nam wcześniejsze dotarcie na miejsce, ale i tak zdążyliśmy na czas, dopiero po godz. 15.00 zaczęły się pojawiać tłumy zwiedzających — piątek jest najczęściej dniem roboczym.

Dzień Drugi — Sobota

Nasz dzień — rozrywka komputerowa. Największą dla publiczności atrakcją dnia miał być propoponowany przez organizatora targów pojedynek międzyredakcyjny na joysticki — Gambler kontra Secret Service, do oglądania na złożonej z 36 telewizorów ścianie wizyjnej.

Niestety, mimo dwukrotnie rzuconej przez Gamblera rękawicy, chłopaki z Secret Service nie ośmielili się jej podnieść. Mieli czas na przygotowania, propozycja firmy Full Max była znana szefom obu redakcji z prawie dwutygodniowym wyprzedzeniem. Dwa dni przed targami, w rozmowie telefonicznej z redaktorem naczelnym Secret Service, osobiście proponowałem ustalenie zasad prowadzenia tego pojedynku, wyraźnie nie był tym zainteresowany.

Publiczność była zawiedziona, ale emocje znowu wzrosły, gdy zaproponowaliśmy chętnym z sali indywidualne pojedynki z członkami drużyny Gamblera. Stojący przed "teleścianą" tłum kibiców obserwował najpierw ściganie się samochodzików w grze Skid Marks, a potem gorąco komentował morderczą wymianę ciosów w Body Blows.

W tym samym czasie, w małej sali na zapleczu targów odbywała się panelowa konferencja o przyszłości rynku gier komputerowych w obliczu nowego prawa autorskiego. Na zaproszenie Wydawnictwa LUPUS udział w konferencji brali przedstawiciele nie tylko firm obecnych na targach, ale także innych krajowych producentów i dystrybutorów oprogramowania rozrywkowego, wszystkich liczących się polskich pism o grach komputerowych i przedstawiciele Biura Ochrony Własności Intelektualnej.

Początkowo kameralna konferencja szybko przerodziła się w gorącą dyskusję, z krzyżującymi się jak w szermierczym pojedynku wypowiedziami. Niestety, nie wszyscy uczestnicy tego spotkania byli przygotowani do prowadzenia rzeczowej dyskusji. Niektóre z wymienianych poglądów, wydawały się wynikać z nie rozumienia aktualnej sytuacji na rynku gier komputerowych, szczególnie w odniesieniu do perspektyw jego sprzętowego rozwoju, rzeczywistej skali piractwa komputerowego, a także możliwości finansowych potencjalnych nabywców.

Przedstawiciele firmy BOWI zadeklarowali swoją pomoc w likwidowaniu piractwa komputerowego. W chwili, gdy piszę te słowa (sobota 7 maja br.), odbyło się już pokazowe "wymiatanie" na największej polskiej giełdzie komputerowej (Grzybowska róg Jana Pawła II w Warszawie), z aktywnym udziałem policji, w obliczu kamer telewizyjnych i mikrofonów radiowych.

Wnioski z dyskusji narzucały się same. Bez rzeczywistej współpracy wszystkich zainteresowanych producentów i dystrybutorów nie jest możliwe tworzenie legalnego rynku oprogramowania rozrywkowego w Polsce, który powinien jak naszybciej powstać. Jest już uchwalone nowe prawo autorskie, które dokładnie określa zasady funkcjonowania takiego rynku.

Zobaczymy, czy rzeczywista szansa dynamicznego rozwoju rynku gier komputerowych, zostanie wykorzystana przez obecnych na konferencji szefów firm.

Dzień Trzeci — Niedziela

Przeznaczony tematycznie dla miłośników filmów wideo. Mogli oni oglądać na "teleścianie" fragmenty najnowszych filmów z aktualnej oferty wystawców, a także polować na plakaty filmowe, w czym bezkonkurencyjna była młodzież, zwłaszcza ta najmłodsza.

Największą atrakcją dnia było losowanie wygranych w superkonkursie wideo, zorganizowanym wspólnie przez organizatora targów i wystawców.

* * *

Opiszę teraz stoiska "komputerowe" firm, w kolejności alfabetycznej — aby przypadkiem nie zostać posądzonym o stronniczość.

Atares — Chorzów

Znana na rynku komputerów domowych firma, aktualnie producent i dystrybutor oprogramowania komercyjnego (gry, programy edukacyjne, użytkowe i inne). Oferta firmy jest skierowana przede wszystkim do użytkowników komputerów Amiga, ale także IBM PC i Atari ST.

Cennik oprogramowania odpowiada możliwościom finansowym przeciętnego posiadacza komputera, średnio kilkadziesiąt tys. zł za program w estetycznym pudełeczku, z ładnie wydaną instrukcją obsługi. Aż się nie chce wierzyć, że można tak tanio kupić oryginalne polskie oprogramowanie.

Z gier można było wybrać takie tytuły jak np. Skarbnik, Wiraż (!), z programów edukacyjnych English Master, Rachunkowe Abecadło i geograficzne (Europa 2.1, Afryka, Azja), a także użytkowe (Skarbiec, Świat Barw). Również program pomocniczy Lottomat cieszył się dużą popularnością wśród odwiedzających stoisko firmy.

Atar System — Domanice k/Wrocławia

Jedyna w Polsce firma, która poważnie zajmuje się dystrybucją komputerów Atari ST/STE/TT, Falcon i kolorowej przenośnej 16—bitowej konsoli Lynx.

AY
OX
94

Na stoisku prezentowano możliwości Jaguara, najnowszego produktu firmy Atari, 64—bitowej konsoli multimedialnej, której europejska premiera jest z miesiąca na miesiąc przesuwana, tak dobrze sprzedaje się w Stanach Zjednoczonych. Również w Katowicach było dużo chętnych do zakupu Jaguara "od ręki", był tam jednak tylko jeden egzemplarz — sprowadzony bezpośrednio z USA.

Mieliśmy okazję pobawić się Jaguarem w redakcji, pierwsze wrażenia z kontaktu z tym drapieżnikiem opisaliśmy w kwietniowym numerze Gamblera (News, str. 74).

Duże zainteresowanie zwiedzających wzbudzały udostępnione do zabawy konsole Lynx, od ponad dwóch lat produkowane przez firmę Atari.

IPS Computer Group — Warszawa

Największy w Polsce dystrybutor gier komputerowych na IBM PC i Amigę. Współpracuje z tak znanymi w świecie firmami jak: Domark, Electronic Arts, MicroProse, Origin, Psygnosis, Sierra oraz Virgin.

Programy rozprowadzane przez IPS są standardowo zaopatrzone w dokumentację w języku polskim i cieszą się dużą popularnością, chociaż nie są najtańsze na rynku.

Stoisko tej firmy wyróżniało się wystrojem, było zdecydowanie najładniejsze ze wszystkich stoisk na targach i wręcz oblegane przez wszystkich miłośników gier komputerowych (i nie tylko).

JTT Computer — Wrocław

Czołowy producent i dystrybutor sprzętu komputerowego w naszym kraju. Znany z szerokiego wprowadzania na polski rynek sprzętu firmy Commodore, przede wszystkim komputerów C-64 i Amiga.

Teraz firma JTT lansuje rodzinę komputerów ADAX, o wysokich walorach użytkowych, przy stosunkowo niskiej cenie, cieszącą się uznaniem wśród klientów.

Mimo wysokich aspiracji, firma nie zapomina o uboższych klientach. Z charakterystycznym dla siebie rozmachem, wprowadza właśnie na rynek 8-bitowe konsole Commandor.

Krysal — Kraków

Mała ale dynamiczna firma, oferująca oprogramowanie do komputerów Atari, Amiga, C-64 i IBM PC.

L. K. AVALON — Rzeszów

Znany producent oprogramowania rozrywkowego do komputerów Amiga, IBM PC, szczególnie zasłużony na rynku programów dla "małego" Atari. Z prezentowanych na stoisku gier wyróżniała się wersja demonstracyjna najnowszej gry — A. D. 2044, nie spotykana nawet w zachodnich grach oprawa graficzna połączona ze wspaniałą płynnością przewijania ekranu, aż chciało się krzyczeć — kiedy premiera?

Także Vabank, Spy Master i Saper cieszyły się dużym zainteresowaniem, można je było od razu kupić, tak jak pozostałe gry produkcji Avalonu.

Wśród oferty gier zachodniej firmy Zeppelin wyróżniały się licencyjne Carnage, International Tennis, Sink or Swim.

LUPUS — Warszawa

Największe w Polsce wydawnictwo prasy komputerowej. ENTER, PCKurier, Amiga Magazyn, GAMBLER, Młody Technik, PCvirus, CADCAM forum, NET forum, UNIX forum to popularne w swoich dziedzinach czasopisma. Łączny nakład publikowanych czasopism przekracza 300 tys. miesięcznie. Także publikowane przez Wydawnictwo LUPUS książki cieszą się dużą popularnością na rynku komputerowym.

Gospodarzami stoiska Wydawnictwa LUPUS była silna reprezentacja Gamblera, w składzie McSon, Mutator, Traktor i Zgredaktor, wspomagana przez znanego w kręgach amigowskich Chama, z zaprzyjaźnionej redakcji Amigi Magazynu.

Zadyma wokół naszego stoiska była czasami tak duża (średnio biorąc trzy — cztery "warstwy" odwiedzających), że wpadaliśmy w kołowrotek — autografy, książki, pisemka, prośby, pytania, uwagi..., i od tak nowa. Odwiedzili nas, między innymi, przedstawiciele Śląskiego Klubu Fantastyki, którzy przekazali za pośrednictwem McSona wyrazy uznania dla całej redakcji Gamblera.

Atmosferę wokół stoiska podgrzewało giercowanie na dostępnych dla publiczności komputerach (Amiga CDTV i IBM PC). Czasami dorośli, przyglądający się zabawie młodzieży, wyrywali im z rąk joysticki i z bojowymi okrzykami włączali się do komputerowej bijatyki.









Mirage Software — Warszawa

Firma oferująca szeroki wachlarz licencjonowanych programów komputerowych przeznaczonych dla indywidualnego odbiorcy (gry, programy edukacyjne), w tym część swojej produkcji. Jest przedstawicielem kilku firm polskich i zagranicznych.

W swojej ofercie uwzględnia posiadaczy komputerów 16-bitowych i lepszych (Amiga, Atari ST, IBM PC), a także komputerów 8-bitowych (Atari, C-64). Z produktów firmy zwracała uwagę strategiczno—handlowa gra Imperium Galactica (IBM PC) i Pinomania (Amiga), układanka logiczna.

Secret Service — Warszawa

Wysokonakładowy miesięcznik o grach komputerowych reprezentowali członkowie redakcji — KaYteck i User Jama.

Na stoisku, oprócz sprzedaży numerów pisma, praktycznie nic się nie działo. A już od godz. 14.00, w najważniejszym dla graczy komputerowych dniu (sobota) stoisko było puste, przedstawiciele Secret Service wrócili do Warszawy.

Oceniając te pierwsze w Polsce targi gier komputerowych, można odnieść wrażenie, że rozbudzone apetyty graczy komputerowych długo nie zostaną zaspokojone. Słabość legalnego rynku oprogramowania rozrywkowego była widoczna gołym okiem. Te kilka firm to stanowczo za mało.

Może więcej imprez tego rodzaju spowoduje większe zainteresowanie dużego kapitału tym nie wykorzystanym jeszcze terenem. Czego Graczom i sobie życzymy.

Mirek Domosud





Ciemność. Cisza. Strach. Cichy chichot gdzieś blisko... z lewej... nie, z prawej strony... nie, ZA TOBĄ! Rzucasz się na oślep, bijesz głową w mur. Szybki rzut ciała w prawo, wpadasz na ścianę, wolność musi być gdzieś blisko... Znalazłeś drzwi. Myślisz pewnie, biedny śmiertelniku, że wystarczy nacisnąć klamkę. Niestety, aby przez nie przejść trzeba rozwiązać zagadkę. A potem jeszcze jedną i jeszcze jedną... Bez końca?

Czar mrocznych korytarzy

Sam nie wiesz, jak się tutaj znalazłeś. Ten dom jest dziwny, dziwniejszy nawet niż Dom przy Ulicy Wiązowej. Freddiego co prawda tutaj nie ma, ale krąży po nim sześć dziwnych postaci — upiorów, kiedyś ludzi z krwi i kości, teraz już tylko cieni, które nadal powodowane swymi pragnieniami krążą w obłędnym, diabelskim kole. Ty jesteś tu siódmym gościem... może Ty potrafisz się wyrwać... Pamiętaj, o świcie z tego labiryntu zagadek będzie mogła wyjść tylko jedna ŻYWA istota.

Na szczęście to nie rzeczywistość, ani nawet nie koszmarny sen, przyprawiający Twoje serce o galopadę. To nowa, multimedialna gierka z firmy Virgin — "7th Guest" (w wolnym tłumaczeniu Siódmy Przybysz). Jest to odmiana gry adventure, z dużą liczbą łamigłówek do rozwiązania. Wzbogacenie w oszałamiającą grafikę i animacje kosztuje — cała gra mieści się ni mniej ni więcej, tylko na DWÓCH kompaktach.

Cóż można powiedzieć o samej grze? Wciąga, wciąga jak cholera. Genialnie odtworzone wnętrze mrocznego domu (jego twórca, ekscentryczny miłośnik łamigłówek Henry Stauf musiał mieć chyba nie po kolei... Na początku samo poruszanie się po korytarzach i pokojach sprawia sporo przyjemności. Widoki (co widać na ilustracjach) są niczego sobie, przypominają obraz z niesionej na ramieniu kamery wideo. Gdziekolwiek pójdziesz, kamera idzie z tobą, jeśli się odwrócisz, obraz obróci się za Twoimi oczami. Każde miejsce możesz badać, przesuwając przy pomocy myszki gustowną kościotrupią łapkę po ekranie. Jeśli zmieni się ona w ruchomą czaszeczkę, znaczy to, że trafiłeś na zagadkę, którą masz rozwiązać. Inne zachowanie kursora sugeruje od razu, o co chodzi, nie będę więc strzępił języka. Muzyczka po dłuższym słuchaniu raczej nudnawa, za to efekty dźwiękowe ciekawe. Gra nie uruchamia się na komputerach bez karty dźwiękowej — nic dziwnego, wiedzę czerpiesz głównie z podsłuchiwania rozmów widm snujących się po domu. Bez dobrej znajomości angielskiego też długo nie powalczysz. Dla ewentualnych znudzonych podaję, że drugi kompakt można odtwarzać na analogowym CD, jest tam kilkanaście niezłych psycho—melodyjek.

Twoje zadanie polega na rozwiązywaniu kolejnych zagadek. Na początku możesz wejść do zaledwie kilku pokoi na parterze (zacznij od tego na prawo od schodów). W miarę rozwiązywania kolejnych zadań będziesz wpuszczany do nowych miejsc. Pierwsze łamigłówki nie są takie trudne, choć najpierw trzeba się zorientować, o co w ogóle w nich chodzi. Chyba, że znajdziesz pokój z lunetą — tam szukaj odpowiedzi. I jeszcze dwie informacje dla graczy: istnieje możliwość obejścia zagadek (nie wszystkich), nawet łatwo ją znaleźć. Druga wiadomość dotyczy labiryntu: kiedy tam trafisz, nie popadaj w rozpacz i pamiętaj o zasadzie prawej ręki.

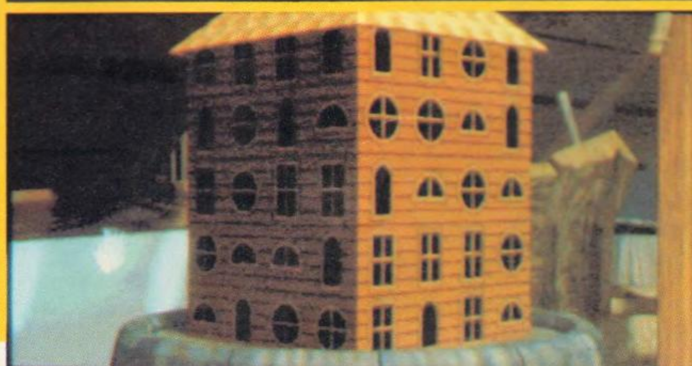
Na koniec trochę dziegciu. Bez dobrego komputera — 386DX40 z szybką kartą i czytnikiem CD double-speed (transfer 300 kB/sek i czas dostępu 300 ms), tani Mitsumi nie wystarczy — gierka będzie kiepsko chodziła. W redakcji odpaliliśmy to cudo w konfiguracji z Pentium i szybką kartą z akceleratorem (na specjalnej szynie). Dopiero wtedy 7th Guest zaczął przypominać film wideo, rozwijający się przed oczami. I o to chodzi...

Szybkość komputera nie jest jednak decydująca — o wiele ważniejsza jest szybka karta graficzna, najlepiej na szynie Local-Bus.

Mike Spade









7TH GUEST
Virgin 1994
Logiczna
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

Dystrybutor:
CD Projekt s.c.
Warszawa, ul. Wiejska 19/14
tel. 621-46-28

TRZECIE WEJŚCIE ORŁA







Symulator myśliwca F-15E "Strike Eagle", wydawany przez MicroProse od jedenastu już lat, to chyba jedyny na rynku symulatorów przykład konsekwentnego "sequelu". Pierwszą wersję z 1983 r. pamiętającą czasy komputerów ośmiobitowych, stworzył legendarny Sid Meier (Civilization). Chociaż cała grafika "świata przedstawionego" ograniczała się do dwuwymiarowej siatki zastępującej powierzchnię morza i lądu (odpowiednio na żółtym lub niebieskim tle) a płaskie kwadraty oznaczały cele naziemne, gra ta była wtedy niezwykle popularna. Czy ktoś pamięta, jaką frajdę sprawiało odpalanie rakiet, któremu pierwszy raz towarzyszyło realistyczne "wwszszuuu"?

Następna edycja symulatora (1989 r.) należała do pierwszej fali symulatorów, wykorzystujących nowe możliwości sprzętu klasy Amiga/PC. Tutaj obóz terrorystów w Libanie przypominał naprawdę obóz terrorystów w Libanie. Chmury, realistyczne lotniskowce i wektorowe samoloty — wszystko wyglądało wtedy egzotycznie i ciekawie. Zresztą każdy wie, o co chodzi.

Zgodnie z tym trendem, witający nas efektownym renderowanym intro F-15 "Strike Eagle" III jest odpowiedzią na to, co do 1992 r. w możliwościach sprzętu gospodarstwa domowego zmieniło się na lepsze. Chyba główną nowością jest tu zastosowanie wektorowych płaszczyzn wypełnionych fraktalopodobnymi teksturami — efekt podobny do rozwiązań przyjętych w "Strike Commander". Tą techniką stworzono przede wszystkim niezwykle naturalne niebo, morze oraz ląd stały, miasta, pasy startowe itp. W połączeniu z tradycyjną grafiką zachowaną przy obiektach przestrzennych, będących celami naszych ataków ziemnych, powietrznych i morskich, kompozycja ta daje atrakcyjne wrażenia. Niestety, nie udało się programistom z MicroProse połączyć tej mieszanki z niskim poborem mocy (obliczeniowej). Trudno powiedzieć, żeby na moim 486 SX 4MB gra chodziła wolno, ale nie jest to tempo pozwalające na pełen komfort zabawy.

Podobnie jak we wcześniejszych edycjach, gracz jako pilot F-15E robi karierę w armii USA wykonując pojedyncze misje na jednym z trzech teatrów działań. Oprócz historycznej operacji "Pustynna Burza" można wziąć udział w dwóch hipotetycznych konfliktach. Są to: wojna z Koreą Północną oraz zmagania z państwami Ameryki Łacińskiej o panowanie nad Kanałem Panamskim. Zamiast pojedynczych lotów można zdecydować się na udział w całej kampanii — wtedy pomiędzy poszczególnymi zadaniami komputer zachowuje pewną więź fabularną.

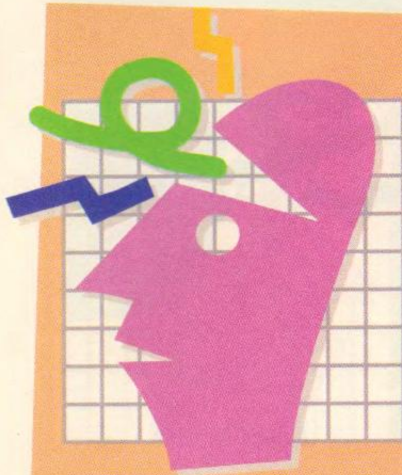
Grafika to nie wszystko, czym F-15 III różni się od swoich antenatów. Mimo wydzielenia standardowych (łatwych) i autentycznych (skomplikowanych) sposobów komunikacji z maszyną, symulator jest znacznie trudniejszy od II części, w której praktycznie jedynym wymagającym skupienia momentem było lądowanie. Aby zachować wiele realistycznych elementów awioniki i obsługi F-15E, do liczącego 60 osób zespołu pracującego nad projektem zaproszono autentycznego podpułkownika USAF z 20-letnim stażem. Nie ma mowy o jakiejś poważniejszej zabawie bez zapoznania się z instrukcją. Niestety, w tej ostatniej część techniczna napisana jest w sposób nieprzystępny. Każdy wie co to HUD i ILS. Ale już po półgodzinie czytania, mamy głowę pełną różnych RBM, TEWS, TSD, ADI, MPD, EMD, IFF i DDT. Naprawdę trudno jest przeczytać to dziełko za jednym zamachem. Muszę jednak wspomnieć o wspaniałej, godnej Forsytha części beletrystycznej, którą opatrzone są rozdziały poświęcone poszczególnym scenariuszom.

Marcin Grabski

F-15 STRIKE EAGLE III

MicroProse 1992
Symulacyjna
IBM PC

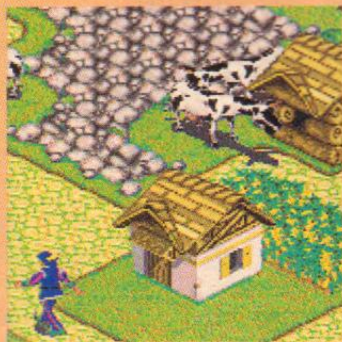
Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



INWAZJA CZERWONYCH

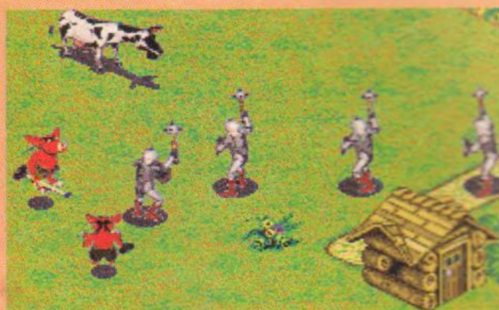
Ciemności roku pańskiego 1384 zaległy nad północnymi rubieżami Franzpowanki. Gdy zastępy żarłocznych hordziaków poczęły plądrować urodzajne tereny i konsumować wszystko, co udało im się wepchnąć do nienasyconych paszczęk — nad mieszkańcami wesołej niegdyś krainy zawisł cień klęski głodu.

Wylękli rolnicy i zmachani ciągłymi bojami o trzodę pasterze z niepokojem myśleli o nadchodzących dniach, gdyż hordziaki rozpleniły się nie na żarty. Bydło i nierogacizna znikały w przepastnych żołądkach napastników w ślad za całymi łanami kukurydzy, prosa i chmielu. Ofiarami wygłodniałych stworków padali również gospodarze, nierzadko wraz z całymi domostwami. Ślad przejścia hordziaków był wszędzie taki sam — połać wyżartej do gruntu ziemi. Taki stan rzeczy nie mógł trwać wiecznie. Gnębieni chłopi cichutko pochlipywali, a król..., cóż... jak to król... ucztował sobie w najlepsze z urodziwymi dwórkami.



Rechotom i dzikim śpiewom przy biesiadnym stole na zamku Caer Bran cichutko wtórował Kanclerz — szuja jedna, kombinująca jak tu szybko przejąć władzę. Nic nowego. Jego zręczne podszepty i mistrzowski dupolizizm doprowadziły kochanego Króla do upadku moralnego i otyłości.

Jakby tego wszystkiego było mało: hordziaków, Kanclerzy i nadwagi, wschodnia część Europy — z dokładnością do Królestwa Polskiego, szykowała się do przetrzebienia mnichów okupujących tamtejsze Prusy. Na to konto kochany Król postanowił zjeść jeszcze jedno bażancie udko...



I właśnie w tym stanie Mój Drogi Czytelniku zastajesz franzpowański dwór. Wprowadzanie cię w akcję w tym momencie nie jest może zbyt szczęśliwe, ale pozwoli na pominięcie wszelkich biurokratycznych konwenansów. A czas nagli, gdyż hordziaki naprawdę rozzuchwaliły się już ponad miarę.

Idąc dalej załóżmy, że nazywasz się Chauncey i usługujesz właśnie Królowi przy małym co nieco. Niezbyt odpowiedzialna funkcja, co? A jednak. Nasz drogi Król, odpasiony dobrym jadłem i trunkiem — krztusi się. Tak jest — krztusi. I ten właśnie fizjologiczny odruch królewskiej krtani doprowadza do natychmiastowych zmian twego położenia na skomplikowanych szczeblach drabiny społecznej.

Zdarzały się takie sytuacje, że łapczywy władca, spożywając dary boże brudnymi paluchami lub kąpiąc się z lenistwa w zbroi, umierał gwałtowną śmiercią. Nasz Król, nie znając tych podstawowych faktów historycznych, raźnym krokiem ruszył w stronę Walhalli i byłby tam niechybnie dotarł, gdyby nie jego genialny sługa Chauncey. Ów bystrzacha widząc, że król łypie wytrzeszczonymi gałkami, gwałtownie łapie powietrze i rusza ustami jak karp, pacnął władcę na odlew w okolice kręgu piątego.

Donośne sapnięcie obwieściło światu, że właśnie — chcąc nie chcąc — Król został twoim dłużnikiem. A że hojni władcy potrafią na ogół docenić czyjeś dobre chęci — twój pan wyposażył cię w parchatego konia, tępy miecz i polecił pilnować granicy przed rozbrykanymi hordziakami.

Tak z grubsza wygląda wstęp do najnowszego produktu Crystal Dynamics — The Horde. Ta wyśmienita gierka potrafi spędzić sen z oczu nawet najbardziej zagorzałym przeciwnikom komputerowego szaleństwa. Niesamowita animacja, boska oprawa graficzna, pomysłowy scenariusz — czego chcieć więcej?

Z natury jestem malkontentem. Eeeee... pyfff... i tam... — te sprawy. Ale Horde nieźle mi dokopało. Oderwałem się od wszelkich symulatorów, gier wojennych i role—playing. Jestem, siadam. To jest naprawdę cacy.

Przede wszystkim tutułowy bohater — Horda. Ów tajemniczy kryptonim dotyczy ogromnej, kłębiącej się i wiecznie nienasyconej masy czerwonych stworków. Mimo różnic dzielących poszczególne ich rasy, mają wiele cech wspólnych: zawsze są głodne, mają ogromne brzuszyska i przeciwproporcjonalnie zbudowane móżdżki. Jedyna myśl, jaka w nich kiełkuje, to chęć napełnienia żołądka.

Interes hordziaków jest w tej sytuacji krańcowo odmienny od twojego, gdyż jakkolwiek lubisz sobie zapewne smacznie zjeść, to nie spożywasz za jednym zamachem całej żywej, muczącej posępnie wołowiny. Hordziaki nie przebierają. Wystarczy kilka sztuk do całkowitego wykarczowania wioski.



Każdy etap gry podzielony jest na dwie tury — pokojową i wprost przeciwnie. W pierwszej kupujesz trzodę, sadzisz drzewa i przygotowujesz się na odparcie ataku hordziaków; a w drugiej... Napastnicy są, jak wspomniałem, kopletnie debilnymi stworzeniami, pokonanie ich nie nastręcza więc wielu problemów. Gorzej, gdy falanga stworków zawiera ich naprawdę dużo. Wtedy konieczne są środki dopingujące. W defensywie pomaga liczny asortyment wilczych dołów, płotów i blokad oraz zastępy dzielnych rycerzy i łuczników — rzecz jasna, wynajętych za ciężko zarobione pieniążki.

Szanse są raczej wyrównane. Spotkania toczą się na rozmaitych terenach - od puszcz do pustyń. Nie muszę oczywiście mówić, że im dalej tym trudniej. Choćby z tej prostej przyczyny, że krowy nie chcą jeść piachu...

MniamSon



HORDE
Crystal Dynamics 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	100%

DRAPIEŻCA

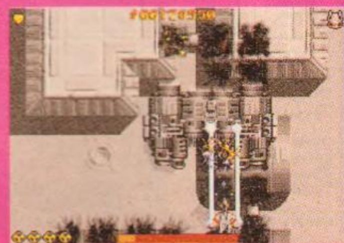
Jestem już stary, moje dziatki. Broda mi posiwiała, nie słyszę, co się do mnie mówi, dłonie mam drżące i wzrok już zmętniały. Dawno minęły czasy, gdy bez zmęczenia przebiegałem kilometry mrocznych korytarzy, roztrzaskując czaszki napotkanym kreaturom moją Gwiazdą Poranną. Nie przemierzam już dziewiczych dżungli, zwiastując śmierć i zniszczenie ludziom i zwierzętom. Przeminął dla mnie czas szaleńczych skoków z półki na półkę i rozdawanych w przelocie ciosów. Joystick wysuwa mi się z drętwiejących rąk... Ale wciąż jestem Drapieżcą!

I tylko do zaspokojenia swych krwiożerczych żądz potrzebuję pomocy technologii. Zamiast miecza — podwójny laser, który prawie każdy cel, naziemny czy powietrzny, jednym strzałem zamienia w krwawą... to jest, chciałem powiedzieć, w rozżarzoną plazmę. Zamiast tarczy — tytanowo—molibdenowo—wanadowo—niewiadomojaki pancerz, którego nie przebije żaden strzał (z wyjątkiem ostatniego). Na pomniejsze latające i pełzające paskudztwa dobre będzie działko kaliber 45 z samonaprowadzaniem, mikrorakiety sypiące się nieprzerwaną lawiną, działo plazmowe, plujące błękitnymi chmurkami o temperaturze Słońca w nieszczęśników przede mną oraz stary, dobry karabin maszynowy. Lubię, kiedy w barszczu jest za dużo grzybów. Całym tym żelastwem oblepię mój ulubiony pojazd, ulubiony rzecz jasna od czasu, kiedy rozbiłem Błękitnego Groma podczas lądowania na czubku igły, tak więc... o czym to ja... A! Mój ulubiony pojazd powietrzny marki "Nagła Śmierć", podobny do F-16 w wersji Face Lifting. Niezła maszynka, tylko nie ma wstecznego, jak czołg Stalina. Ale w końcu zawsze uciekałem do przodu. Właśnie wybieram się go wypróbować, na razie tylko z karabinem maszynowym — resztę dokupię po drodze. Nie, nie żegnajcie mnie, wnusie, wrócę na obiad... to znaczy na kolację... Wrócę, kiedy wrócę, gówniarze! I nie smarkać w rękawy.



Mamy niekłamaną przyjemność zaprezentować Państwu pierwszą (pierwszą?!) "pionową" strzelaninę na peceta. Brzmi to niewiarygodnie: gatunek, który na Amidze, Atari ST i wszelkich ośmiobitowcach ma bardzo licznych przedstawicieli (Silkworm, Swiv, Flying Shark, Marauder) dopiero teraz doczekał się porządnej implementacji na szacownym złomie. Może trzeba było po prostu poczekać na 486? Nie jestem rasistą, ale uważam, że dla gry tego typu środowiskiem naturalnym powinien być raczej mocny 286 (no, powiedzmy słaby 386) niż taka maszyna. A Raptor dobrze chodzi dopiero na 386DX 40MHz. Przyczyna leży chyba w tym, że nawet te szczegóły krajobrazu, na które nikt nie zwraca uwagi (np. ruiny celów naziemnych) dopieszczone są do ostateczności — płonące szczątki wrogów żarzą się jeszcze jakiś czas, woda mieni się w słońcu, cienie skaczą po dachach budynków (a może mi się przywidziało). Poza tym sytuacja, w której po ekranie uwija się żwawo sześć do ośmiu dużych obiektów, sypiących bez przerwy rakietami, kulami ognistymi i czym tam jeszcze, wcale nie należy do wyjątków. Dodajmy do tego wyjątkowo malownicze eksplozje, chmurki dymu pozostawiane przez wszelkiego rodzaju rakiety, roje pocisków, przeraźliwie błękitne promienie laserów, szeregi piorunów kulistych, ogniście żółte strumienie plazmy i inne urozmaicenia, tryskające z wszelkiego rodzaju machin gąsienicowych, szynowych, nawodnych, podwodnych i powietrznych, a także stałych punktów oporu. Nie można zapominać o sterowanym przez gracza pojeździe, który — jeśli ma dobry dzień — potrafi plunąć ogniem z czterech gatunków broni jednocześnie. Wszystko to składa się na jakiś potworny galimatias, z którego nie sposób ujść bez paru zadraśnięć na pancerzu. Jeśli dołożymy jeszcze nader realistyczny grzmot eksplozji i trafień, terkot karabinów maszynowych, dudnienie działek, syk ciężkich laserów i przelatujących rakiet, nad którym góruje cały czas porywająca muzyka, staje się jasne, że aby to wszystko uciągnąć, trzeba mieć coś więcej niż 286 na pokładzie.







Po przejściu kolejnej fali ataku (czy raczej desperackiej obrony) można odetchnąć, otrzeć pot z czoła i zapisać stan konta, tudzież wyposażenia pojazdu, na dysk. Całe szczęście, inaczej nie obejrzałbym sobie końcowej sekwencji, która zresztą jest sporym zaskoczeniem. Łącznie do dyspozycji mamy 85 takich fal: 3 poziomy trudności razy 3 sektory razy 9 fal ataku w każdym plus cztery fale w trybie treningowym. Na zakończenie każdej fali, a także w środku niektórych trudniejszych, napotykamy mocnego przeciwnika, wyposażonego w większą ilość uzbrojenia. Jednym słowem "wsio po GOSTu". Potrzebne uzbrojenie, dodatkowe osłony i energię kupujemy w sklepie, wydając pieniądze otrzymane za wykończenie kilkuset machin bojowych przeciwnika. Niektóre z rakiet, a także pieniądze, osłony i megabomby (o! nie mówiłem nic o megabombach?) można znaleźć w zasobnikach na polu walki oraz w ścierwie pojazdów transportowych.



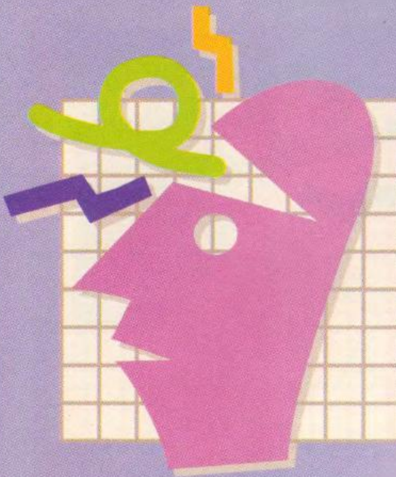
Na koniec dwie wiadomości. Pierwsza dobra: Raptor należy do kategorii shareware, jak wiele innych produktów Apogee. A druga — wersja nie zarejestrowana obejmuje tylko pierwszy sektor (Bravo), który każdy gracz przejdzie w ciągu kilku godzin. Co ciekawsze gatunki broni (w tym podwójny laser) również dostępne są wyłącznie w pełnej wersji. Tak więc przyjemność oglądania, jak wróg zamienia się w chmurę ognia, zanim jeszcze pojawi się na ekranie, zarezerwowana jest dla bogatych (34,95 USD only!).

Zgredaktor



RAPTOR
Apogee 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	50%
Ogółem	90%



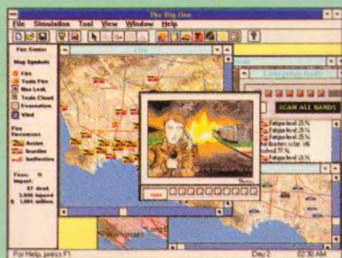
7,5 STOPNIA

Jeśli jesteś wyjątkowym skurwysynem, który najpierw robi wielkie trzęsienie ziemi w Los Angeles, a potem (jak niewinny baranek) zabiera się gorliwie do usuwania jego skutków — oto jest gra dla Ciebie!

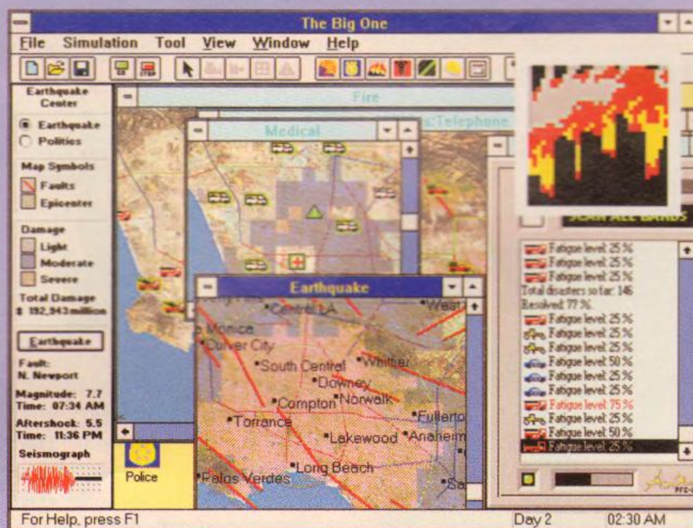
Pod warunkiem, że masz zainstalowany system Microsoft Windows 3.1. Jeśli tak — możesz wcielić się w burmistrza Los Angeles, stawiającego czoła wielkiej tragedii, która rozegrała się w jego mieście. Od Twoich decyzji zależy życie wielu ludzi, a także — Twoje przyszłe zwycięstwo w wyborach. Na likwidację skutków kataklizmu masz jedynie tydzień.

Trzęsienie ziemi może być losowo wygenerowane przez komputer albo opracowane przez Ciebie. Wybierasz epicentrum, siłę wstrząsu (od 6 do 14,9 stopni w skali Richtera) i czas jego wystąpienia. A potem zabierasz się do akcji ratowniczej...

Jako burmistrz kierujesz operacjami kilku służb miejskich. Należą do nich: siły porządkowe (policja oraz Gwardia Narodowa), straż pożarna, służby medyczne (pogotowie, szpitale polowe, obozy dla pozbawionych dachu nad głową), służby usuwające zniszczenia (grupy robocze oraz buldożery do udrażniania ulic) i szereg służb naprawczych (prąd, wodociągi, gaz, kanalizacja oraz telefony).



Na początku najlepiej zastopować grę, aby mieć dość czasu na wydawanie poleceń. Standardowo bowiem ustawiony jest szybki upływ czasu, a roboty do wykonania jest bardzo dużo. Po pierwsze — straż pożarna. Trzeba posłać wozy straży tam, gdzie są pożary. Ale to nie wszystko — zdarzają się pożary w fabrykach chemicznych. Uwalniają one toksyczne chmury poruszające się



następnie z wiatrem. Mogą zagrozić całym dzielnicom. Dlatego ogień w fabrykach chemicznych powinien być gaszony w pierwszej kolejności. Czasem (przy silnym trzęsieniu) może się zdarzyć uszkodzenie elektrowni atomowej. Wtedy również trzeba tam posłać... straż pożarną.

Równie ważna jest policja. Należy wysyłać ją w miejsca rozbojów, paniki, lub też do innych zaznaczonych na planie miasta miejsc, gdzie coś się dzieje. Do walki z rozbojami i zamieszkami najlepsza jest Gwardia Narodowa.

Na początku gry mamy po dwa szpitale polowe oraz obozowiska dla pozbawionych mieszkań. Szpitale powinniśmy umieścić tam, gdzie jest największa liczba rannych. Nie trzeba obok szpitala stawiać karetek pogotowia, ponieważ zbiera on rannych ze swojego bliskiego sąsiedztwa. Codziennie o 6 rano przybywają uzupełnienia, w tym po dwa szpitale i obozowiska — możemy stawiać je w kolejnych miejscach.

Nie zapominajmy również o posyłaniu ekip naprawczych. Im szybciej do wszystkich dotrze prąd, woda, gaz oraz im szybciej będzie naprawiona sieć kanalizacyjna i telefoniczna — tym większe zadowolenie obywateli (i aprobata dla burmistrza). Tam gdzie nie ma zniszczeń, aprobata wynosi równo 50%. Jeśli prowadzimy gdzieś udaną akcję ratunkową — rośnie, w przeciwnym razie — spada. Musimy zebrać minimum 51% poparcia, aby wybrano nas w następnych wyborach. Taki jest warunek zwycięstwa w grze. Przy spokojnej rozgrywce da się zdobyć 65-70%.

Spora część ulic jest uszkodzona lub zablokowana. Na uszkodzone ulice posyłamy ekipy naprawcze, zablokowane zaś możemy oczyścić buldożerami. Jednak korzystanie z buldożera nie przysparza nam popularności! Z drugiej strony, im więcej przejezdnych ulic, tym lepsza i efektywniejsza jest akcja ratownicza.

Pamiętajmy, że po wstrząsie głównym przychodzą jeszcze wstrząsy wtórne. Musimy się więc liczyć z tym, że uszkodzenia będą się odnawiać, ale już w mniejszej skali. Dlatego po kolejnym wstrząsie, należy przejrzeć stan miasta w każdej dziedzinie (najlepiej grę zastopować).

Nasze ekipy ratunkowe składają się z ludzi, a nie robotów. Po jakimś czasie ich członkowie będą więc zmęczeni. I choć codziennie o 6 rano nadchodzą uzupełnienia, może się okazać, że z czasem więcej zmęczonych oddziałów ubyło, niż świeżych podjęło pracę. Na szczęście (po przeciętnym trzęsieniu ziemi) większość szkód usuwamy na początku, zatem spadek liczby oddziałów ratowniczych w późniejszej fazie gry nie jest tak dokuczliwy. Jeśli zafundowaliśmy sobie bardzo silne trzęsienie, nie będziemy w stanie usunąć wszystkich zniszczeń przez tydzień. Oczywiście, nie przesądza to o przegranej, wręcz przeciwnie — można zdobyć ogółem więcej uznania, niż przy likwidacji niewielkiego trzęsienia!

Gra ma ładną grafikę i czytelny interfejs. Zastosowanie listwy przycisków znacznie ułatwia sterowanie grą (oczywiście za pomocą myszy!). Kierowanie oddziałami jest proste, intuicyjne. Ciekawym uzupełnieniem są digitalizowane efekty dźwiękowe (np. syreny policyjne). Wymagają one jednak posiadania karty dźwiękowej, akceptowanej przez Windows.

The Big One to bardzo dobra gra strategiczna, będąca jakby dopełnieniem klasycznego SimCity. Tam się miasto budowało, tu się odbudowywuje. Miło jest od czasu do czasu zagrać w grę, nie wymagającą od nas kosztownych wojen i okrucieństwa.

Czasem pomoc ofiarom kataklizmu może dać więcej satysfakcji...

Maciej Warzecha



THE BIG ONE

Swfte International 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Genesia jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie kiedykolwiek grałem i jestem pewien, że prędzej, czy później znajdzie się w czołówce swojego gatunku. Na pierwszy rzut oka przypomina (i to bardzo) Populousa, ale cóż — pozory mylą ...

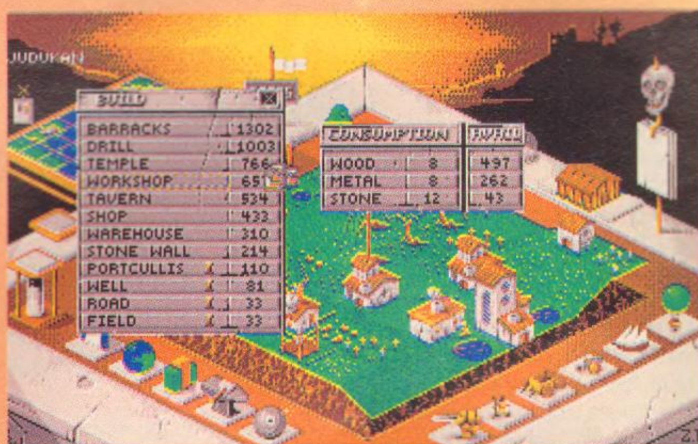
Rozpoczynając grę masz do dyspozycji tylko czterech osadników, mieszkających w małych lepiankach. Stopniowo, jeśli będziesz się prawidłowo rozwijał, ludzi tych zacznie przybywać. Najistotniejszą sprawą jest zapewnienie poddanym godziwych warunków życia, wówczas ich morale będzie rosło.

Poszczególnym osadnikom trzeba poprzydzielać odpowiednie zawody, bo jak mówią starzy górale, bez pracy nie ma kołaczy. Ważne jest, aby wszyscy byli ze sobą zgrani. Jeśli więc jeden jest stolarzem, to dobrze byłoby, żebyś z drugiego zrobił drwala, bo przecież ktoś musi najpierw pościnać drzewa. Przydałby się także rolnik uprawiający pola, by mieszkańcy wioski nie pomarli z głodu.

Kolejnym bardzo potrzebnym człowiekiem jest architekt, będący zarazem budowniczym. To dzięki niemu wioska szybko się powiększa i rozbudowuje. Takie budowle jak karczma, kościół czy spichlerz (ważny szczególnie na początku gry) poprawiają nastroje w społeczeństwie. Musisz pamiętać także o warsztatach, w których pracować będą wynalazcy oraz o koszarach, będących najważniejszym budynkiem w osadzie. Stąd właśnie możesz kierować armią i zmieniać podatki.

Aby cokolwiek wybudować potrzebujesz trzech rzeczy: drewna, metalu i kamienia (oczywiście w odpowiednich ilościach). Do wydobycia dwóch ostatnich służy świder, a jak zdobyć drewno, już wiesz.

Na ziemi oprócz Twojej cywilizacji rozwijają się (jakby nieco szybciej) także dwie inne. Jak łatwo się domyślić, nie są one przyjaźnie nastawione, co w konsekwencji prowadzi do wojny. Musisz więc umiejętnie dowodzić armią i szybko produkować nowe rodzaje broni. Oczywiście pod warunkiem, że wcześniej wynalazłeś to i owo.







Wbrew pozorom, celem gry nie jest zniszczenie przeciwników i swobodny rozwój własnej osady. Autorzy programu wymyślili znacznie trudniejsze zadanie, po wykonaniu którego zakończysz grę i wreszcie będziesz mógł się wyspać. Otóż czeka Cię, drogi Graczu, poszukiwanie siedmiu zaginionych klejnotów, które gdzieś są, tylko nikt nie potrafi powiedzieć gdzie. Szczerze mówiąc nie spotkałem się dotąd z podobnym problemem w grach strategicznych, ale dzięki temu Genesia nie jest grą nudną.

Warto na koniec dodać, że Genesia ma bardzo ładną grafikę i całkiem niezłe efekty dźwiękowe. Ponadto programiści wpadli na świetny pomysł, aby każda tura gry była kolejną porą roku, co znalazło swoje odzwierciedlenie na ekranie.

Zbigniew Zapolski



GENESIA
Microids 1993
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

CORRIDOR 7

Jest takie dziwne uczucie, które po francusku nazywa się "deja vu", a po polsku "gdzieś to już widziałem". Wchodzisz np. do pokoju hotelowego podczas swej pierwszej wizyty w Łapsku Zdroju i wydaje ci się, że do łazienki na prawo... i rzeczywiście! Jakbyś już kiedyś tu był. To uczucie nawiedzało mnie często poczas eksplorowania oświetlonych jarzeniowym blaskiem korytarzy i sal gry "Corridor 7". Cały czas oczekiwałem znajomej sylwetki w granatowym mundurku, wyskakującej z powitalnym "Gestapo!" zza najbliższego winkla. Albo też kolczastego Impa, ciskającego ognistą kulę z przepraszającym pochrząkiwaniem. Podobieństwo do Wolfa i Dooma jest, jak się okazuje, rodzinne — w najnowszej grze firmy IntraCorp wykorzystano procedury 3D z ID Software, najlepszego producenta trójwymiarowych strzelanin.

Gry przedstawiające ten najlepszy ze światów w postaci zlepka kwadratów symulującego przestrzenne otoczenie stają się ostatnio coraz popularniejsze, by wspomnieć tylko Isle of Dead, Wizard, Shadowcaster, Blake Stone czy Ravenloft. Do tej listy możemy dziś dołączyć Corridor 7 — Alien Invasion. Jak sama nazwa wskazuje, zmagamy się z inwazją Obcych, którzy dawno temu pozostawili na Marsie tajemniczy przedmiot. Przewieziony przez pierwszą wyprawę marsjańską do tajnego laboratorium na Ziemi, artefakt ów objawił swe prawdziwe oblicze, zmieniając się w nadprzestrzenną bramę do innego świata. Zaraz też zaczęły się zeń wylewać tabuny kosmitów, uprzejmie wyjaśniając mordowanym naukowcom, że była to pułapka, zastawiona przez automatyczną sondę na wypadek opanowania przez naszą rasę lotów kosmicznych. Jak zwykle, tylko jeden śmiałek przedostaje się na teren bazy, by uratować Ziemię przed zagładą. Równie typowym posunięciem jest oddanie kontroli nad nim w ręce gracza. Krótko mówiąc deja vu... zwłaszcza, że pod względem graficznym gra również nie oferuje nic nowego. Jedynym urozmaiceniem jest pokaźne zróżnicowanie gatunkowe wrogów. Jest ich 11 typów, przy czym niektórzy posiadają ciekawą umiejętność udawania donicy z palmą, czy też niewinnego hydrantu, by za plecami nieuważnego gracza przybrać swą zwykłą, śmiercionośną postać. Jeszcze inni







są widzialni tylko podczas strzału — na szczęście na wyposażeniu każdego szanującego się Marine są okulary podczerwone i nocny wzmacniacz obrazu. By powstrzymać wrażą hordę, mamy na początek skromny taser — ogłuszacz z niewyczerpanym zapasem energii, oraz równie skromny karabin kaliber 7mm, strzelający ogniem pojedynczym i ciągłym. Poza tym, gdzieś w głębinach bazy znajdziemy jeszcze trzy bardziej skuteczne rodzaje broni oraz miny, użyteczne jako ratunek przed pościgiem. Przed ogniem Obcych ochroni nas pancerz, zaś kreślona automatycznie mapa poziomu ułatwi orientację w labiryntach Bazy. 30 pięter w dół, na najniższym poziomie zwanym Corridor 7, kryje się źródło straszliwej mocy najeźdźców. Ciekawe, czy wytrzyma solidnego kopa z glana.

Skromne wymagania sprzętowe gry (386 16MHz) mają swoją cenę: grafika jest mocno uproszczona, nie ma mowy o takich efektach, z jakich słynie Doom. Szkoda, że nie rozwiązano tego problemu przez stopniowanie dokładności grafiki. Jedyny sposób na odciążenie procesora to zmniejszenie rozmiarów "okna na świat". Dzięki takiemu uproszczeniu programu jego cena (20 funtów, czyli ok. 650 tys. zł) pozostaje atrakcyjna dla przeciętnego gracza. Dopóki, rzecz jasna, mówimy o rynku angielskim. Mam nadzieję, że ewentualny polski dystrybutor weźmie pod uwagę skromne możliwości naszego portfela.

Wojciech Setlak

CORRIDOR 7
IntraCorp/Gametek 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	85%
Pomysł	50%
Ogółem	70%

SZTUKA UNIKÓW



Pamiętacie spectrumowego Top Guna — gierkę napisaną na "podstawie" filmu z Tomciem Kurzem? Podobieństwo do ekranowej adaptacji było raczej mizerne, ale co hicior to hicior. Przynajmniej muzyczka dawała się rozpoznać (jeśli słuchacz ćwiczył wcześniej jogę). Zresztą wzmiankowany symulator wyglądał (jak na ośmiobitowca) i tak dość apetycznie. Grafiki co prawda nie było, ale za to przesuw obrazu (nie napiszę "animacja") był do przyjęcia. Podzielony na dwie części ekran podniecał dwóch graczy na raz. I właśnie ta mocno nieskomplikowana idea została w końcu przeniesiona na komputer osobisty IBM.

Przyzwyczajony do 30-megabajtowego Strike Commandera z fraktalami i ogromnym arsenałem, nie byłem zachwycony mocno okrojonymi możliwościami Evasive Action. Grafika z okresu dolnego Chucka Yegera (Air Combat) nie jest z pewnością zachwycająca. Dźwięki... dochodzące zza czerwcowego okna urozmaicają nieco sytuację. Ale przecież nie o to chodzi. Nie o to...

Najważniejszy jest duch sportowej walki. Dwóch zawodników — Dionizy i Albert spotykają się u Stefana (bo on ma DX2) i po eliminacji gospodarza przystępują do walki o przetrwanie, całkowicie fair play. W centralnej części ekranu widoczna jest pionowa kreska, która symuluje obecność dwóch monitorów. Jest to zresztą zupełnie niepotrzebne — zarówno Albert, jak i Dionizy nie patrzą na ekran, zajęci swymi gardłami. Dionizy podrzyna, a Albert poddusza. Ich zgrabiałe dłonie błądzące nerwowo po klawiszach, zaciskają się kurczowo i nagle... jest! Dionizy płonie. Dionizy spada. Dionizy wybucha. Albert płacze ze szczęścia, starając się zatamować upływ krwi z rozszarpanej tętnicy. Tętnica nie daje się ubłagać. Albert słabnie i wzywa pomocy. Nikt go jednak nie słyszy.

Dionizy w nowej maszynie siada blademu Albertowi na ogonie. Pociski smugowe przecinają nocne niebo. Albert wchodzi w korkociąg, ratując tyłek przed świszczącymi kulami. Morderczy Dionizy wprowadza samolot w ciasną beczkę i spadając jak krogulec na wycieńczonego przeciwnika, sieje w niego kolejną porcją ołowiu. Albert, jakby przeczuwając zbliżającą się gwałtownie niespodziankę, wyprowadza swoją maszynę do góry, za wszelką cenę starając się uniknąć wrogich knowań. Zbliżając się szybkimi krokami do stanu śmierci klinicznej ze zdziwieniem stwierdza, że stojąca na jego kolanach puszka z Colą przewróciła się i płyn wyżera teraz jego ciało, trawiąc ścięgna i kości. Bliski obłędu, jak przez mgłę widzi wyszczerzoną w wilczym uśmiechu paszczę Dionizego i słyszy świst odpalanej rakiety. Jedyny ratunek — wypuszcza podwozie, zmniejsza ciąg do zera. I w stylu spadającego liścia wali się w kierunku niezbyt odległej Ziemi. Rakieta zbliża się. Nic już go nie uratuje... Szepcze słabnącym głosem: "Pauza, pauza, halt...". Nie daj się Dionizy — nie daj się skusić. Nie dał!

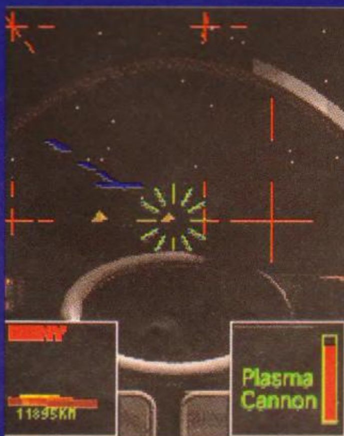
Alberta Mamuśkiewicza można odwiedzić w Szpitalu Czerniakowskim w Warszawie (niedaleko Lupusa). Godziny odwiedzin — soboty i niedziele od 16.26 do 18.82. Prosimy nie dotykać kroplówki. Chory źle znosi wyrywanie igły z żyły. Wtorkowa operacja wymiany EPROM-a w twarzy pacjenta została zakończona sukcesem. Albert obudził się wczoraj z systemem operacyjnym MS-DOS 6.2. Zupełnie się nie poznał, bo miał kompresję twardego dysku i pamięć mu wolniej chodziła. Za cholerę nie mógł przypomnieć sobie, skąd się wziął na szpitalnej kozetce.

Albert M. już wkrótce przeczyta w Gamblerze o swojej bitwie z Dionizym. Zakładając, że gałki oczne dobrze mu się zrosną, istnieje szansa, że przyjdzie do redakcji z toporkiem przeciwpożarowym. I słusznie, bo Evasive Action to żaden bajer (można poszaleć, ale już lepiej namówić kumpla na zgromadzenie sprzętu w jednym lokalu i grę w Dog Fighta przez eReSa). Jedynym chyba ciekawym elementem jest podział na okresy historyczne. Gracze mogą wypróbowywać swoje siły w maszynach z okresu pierwszej i drugiej wojny światowej. Są również dwie maszyny współczesne, czyli F-18 i Mig-29. Dla niezrównoważonych jest również opcja konfrontacji w roku 2050. Sparring w kosmosie jest niezły (trochę X-Wingowy), ale kompletnie nie wiadomo, o co chodzi.

"Innowacją" jest również wprowadzenie licznych naziemnych elementów pseudo—akrobatycznych. Zmachany zawodnik, który zdążył pozbyć się już całego uzbrojenia, może przelecieć przez specjalną ramę i zakładając, że manewr ten zwieńczy sukcesem, zużyta amunicja zostanie uzupełniona.

Tally ho!

McSon









EVASIVE ACTION

Mindscape 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	60%
Grywalność	85%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

DETROIT

Detroit to jedno z największych miast Stanów Zjednoczonych. Zostało założone w 1701 r. przez francuskich osadników. Obecnie jest stolicą stanu Michigan i największym na świecie ośrodkiem przemysłu samochodowego. Znajdują się tu zakłady takich koncernów jak Ford, Chrysler, czy General Motors.

Detroit to także tytuł gry, wydanej niedawno przez Impressions Software. Gry, która jak pisano w zachodniej prasie, stanie się jednym z przebojów tego roku.

Wielu z was zapewne zastanawia się, czy produkt ten to kolejna wersja SimCity, tyle że w całości poświęcona amerykańskiej metropolii. Otóż nie. Programiści Impressions postanowili bowiem stworzyć grę, której tematem jest przemysł samochodowy, a ściślej mówiąc — jego rozwój.

W 1903 r. Henry Ford założył pierwszą fabrykę, w której pięć lat później rozpoczęto wielkoseryjną produkcję modelu "Ford T". W tym właśnie momencie zaczynamy budować nasze imperium samochodowe. Muszę jednak zaznaczyć, że nie jest to sprawa prosta.



Gdy ukaże Ci się przed oczami główny ekran, weź głęboki oddech i pamiętaj, że praca na kierowniczym stanowisku zwiększa ryzyko zawału. Tych parę budynków, które tu widać to Twoje "królestwo". Mamy więc centrum projektowania, laboratorium badawcze, administrację i dział marketingu.

W centrum projektowania rozpoczynasz prace nad nowym modelem samochodu. Ustalasz jego wygląd, pojemność silnika, rodzaj hamulców. Następnie masz możliwość przetestowania tego, co stworzyłeś i dokonania ewentualnych korekt.



Duże znaczenie dla Twojego zakładu ma laboratorium. Ludzie, którzy tu pracują starają się unowocześnić poszczególne elementy pojazdów. Jeśli chcesz się szybko rozwijać, nie zapomnij o badaniach.

Administracja to nic innego jak Twoje biuro. Na biurku znajdziesz m.in. aktualne raporty dotyczące sprzedaży oraz dane na temat zaawansowania produkcji. Możesz obejrzeć wykresy słupkowe i porównać własną firmę z konkurencją, która cały czas depcze Ci po piętach.

No i wreszcie marketing, czyli sprawy reklamy. Ten dział jest również bardzo ważny. Od tego, ile pieniędzy przeznaczysz na reklamę, zależy w dużym stopniu sprzedaż samochodów.

To właściwie wszystko. Czy Detroit będzie przebojem roku? Nie sądzę, ale najlepiej oceńcie sami.

Myślę, że gra zainteresuje wielu ekonomistów i paru strategów. Ja jednak poleciłbym ją przede wszystkim dyrekcji fabryki samochodów... na Żeraniu. W końcu człowiek uczy się przez całe życie.

Zbigniew Zapolski



DETROIT
Impressions Software 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	90%
Ogółem	75%

LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Nasza (Wasza!) lista coraz bardziej się cywilizuje — Civilization jest średnio na czwartym miejscu (Amiga — 5, Atari — 5 i PC — 2). Poza wykańczaniem całych cywilizacji, lubicie też kasować pojedynczych osobników (Mortal Kombat: Amiga — 6, PC — 4), niewielkie oddziały wojskowe (Cannon Fodder: Amiga — 1, PC — 6) oraz pirackie statki kosmiczne (Frontier: Amiga — 4, Atari ST — 1). A jeszcze Doom, Syndicate, Body Blows... Wasz zdrowy pęd do destrukcji cieszy co prawda niezwykle Dr. De Stroyera, ale może by tak coś łagodniejszego? Tylko sześć gier na liście (cztery, jeśli wyłączyć piłkę nożną, w której zręczny faul może zadecydować o zwycięstwie) nie ma w sobie elementów agresji — są to SimCity, Incredible Machine, Lemmings i RR Tycoon. Trudno się zresztą dziwić tym proporcjom — takie gry proponują Wam producenci. Ale dlaczego Cannon Fodder wysunął się przed Settlers? Czyżby Amigowcy byli bardziej krwiożerczy niż Kloniarze, przedkładający jednak SimCity i Civilization nad Doom? Przynajmniej w tym miesiącu...

Amiga

1. (2)	Cannon Fodder	strzelanina	22.1%
2. (1)	The Settlers	strategiczna	14.0%
3. (3)	Syndicate	strzelanina strategiczna	12.0%
4. (5)	Frontier	symulacyjno-handlowa	11.3%
5. (7)	Civilization	strategiczna	8.4%
6. (4)	Mortal Kombat	karate	8.1%
7. (9)	Desert Strike	strzelanina	7.9%
8.	Lothar Matheus	piłka nożna	7.0%
9.	Fury of the Furries	zręcznościowa	4.7%
10. (8)	Gunship 2000	symulator helikoptera	4.5%

Atari ST

1.	Frontier	symulacyjno-handlowa	17.8%
2. (2)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	15.1%
3. (1)	Lemmings II	logiczno-zręcznościowa	13.5%
4. (7)	Body Blows	zręcznościowa	12.7%
5. (9)	Civilization	strategiczna	8.5%
6.	RR Tycoon	strategiczna	7.7%
7. (6)	Zool	zręcznościowa	7.3%
8.	Chaos Engine	zręcznościowa	6.9%
9.	Ishar II	przygodowa	5.8%
10.	Dogfight	symulator lotu	4.6%

IBM PC

1. (5)	SimCity 2000	strategiczna	20.6%
2.	Civilization	strategiczna	18.8%
3. (1)	Doom	strzelanina	14.9%
4. (2)	Mortal Kombat	karate	10.7%
5. (7)	Privateer	symulacyjno-przygodowa	9.3%
6.	Cannon Fodder	zręcznościowa	7.2%
7.	X-Wing	symulator kosmiczny	5.7%
8.	Incredible Machine II	logiczna	5.4%
9.	Seal Team	taktyczna	4.5%
10. (4)	Master of Orion	strategiczna	3.0%

młody TECHNIK

Indeks 365408
ISSN 0462-9760



LUPUS

muniek, T.Love

PodŁĄcZą mNie poD PRąD
zA mój BŁąD

NEWS

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

486 daje czadu

Pojawiły się już w sprzedaży płyty główne z procesorami 486DX4, taktowanymi zegarem 100 MHz. Jakby wbrew nazwie — jest to potrojony DX 33 MHz, czyli w efekcie: zegar płyty ma 33 MHz, natomiast potrójny "overdrive" procesora powiększa tę wartość prawie do setki. Komputery z takimi procesorami oferuje już kilka firm, m.in. Vobis (w cenie ok. 75 mln; dla porównania — Pentium kosztuje ok. 85) i Hewlett-Packard. Nie da się ukryć, że zasuwa to straszliwie.

Soundman Wave 32

Firma Logitech, znana m.in. z produkcji skanerów i myszek, oferuje w cenie ok. 300 USD nową kartę dźwiękową w pełni zgodną w dół ze standardem Sound Blaster (rolę syntezatora FM pełni ulepszony chip Yamahy OPL4), wyposażoną w procesor cyfrowego przetwarzania sygnału, umożliwiający nagrywanie i odtwarzanie digitalizowanego dźwięku z częstotliwością 44,1 kHz w rozdzielczości 16 bitów (jak Sound Blaster 16) i — dodatkowo — syntezator cyfrowy, generujący brzmienia z próbek na zasadzie tablicy falowej (wave table synthesis). Firma daje specjalną premię tym, którzy znajdą grę nie działającą z Soundmanem w trybie emulacji "klasycznego" Sound Blastera!

In Nowator

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Czy nudzą Cię symulatory?

Jeśli tak, a lubisz przy tym polatać sobie samolotem, napazając w co się tylko da, to z całą pewnością powinien zainteresować Cię program "Banshee" firmy Core Design. Gra jest efektem wybrania wszystkiego, co było najlepsze z takich hitów jak "Swiv" czy "Project X". Dodano przy tym wiele nowych rozwiązań (efekty mgły, deszczu itp.). O jakości całej gry może świadczyć fakt, że ukaże się tylko na A1200 i CD32. Rezultaty osiągane na starszych modelach Amigi nie satysfakcjonowały autorów. (rs)

Wielki atak Core Design

Firma ta w ostatnich miesiącach bardzo zintensyfikowała działalność, czego wyrazem jest duża liczba już dostępnych tytułów i jeszcze większa zapowiedzi. Do tych ostatnich należy "Skeleton Crew". Według producenta cechą wyróżniającą ten program ma być bardzo szybka i wysokiej jakości grafika, w pełni wykorzystująca możliwości kości AGA w zakresie sprite'ów i scrollingu ekranu. (rs)

Kaszanka z czerniną

Jak wiadomo, krew jest podstawowym płynem ustrojowym organizmu człowieka, wobec czego nikt nie może się bez niej obejść. Stąd może lubimy oglądać ją (byle nie własną) w wielkich ilościach na ekranie telewizora, a ostatnio również monitorze komputera. Każdy, w kim widok krwi wywołuje najwyżej chęć sięgnięcia po szklankę z czerwonym winem, może zainteresować się znakomitą grą "Dracula Unleashed", firmy Viacom New Media, rozprowadzaną na płytce CD-ROM przez firmę CD Projekt z Warszawy (ul. Wiejska 19/14). Gra zajmuje sute 650 MB, lecz — co trzeba przyznać — jeśli chodzi o wykonanie jest naprawdę rewelacyjna. Połączenie filmu wideo (sekwencje grane doskonale przez zawodowych aktorów) z przygodówką — groby, wampiry, zgrzyt zębów o kręgi szyjne i tym podobne przyjemności czekają nie tylko na miłośników horroru przez duże "h". Do tego oczywiście mówione dialogi w języku angielskim; niestety, językowi analfabeci nie mają po co siadać do tej gierki, bo wszystkich wskazówek udziela koleś posługujący się językiem Szekspira, jak swoim własnym. Wymagania sprzętowe nie są straszne: 986 1000 MHz, CD-ROM z czasem dostępu 1 ms i 2 GB RAM. A tak poważnie — na 386 40 z 8 MB RAM, najtańszym CD-ROM Mitsumi i zainstalowanym Smartdrive'em z MS DOS 6.2 "Dracula" sprawuje się zupełnie przyzwoicie. (in)

Okna pełne przygód

Na tym samym dysku kompaktowym In Nowator odkrył działające dema trzech gier przygodowych dla Windows, również firmy Viacom New Media. Gry opatrzone są wspólnym tytułem Winventures, co chyba dość łatwo rozszyfrować. Istotnie - trzy klasyczne "adventures", wyglądające miło i zaczynające się sympatycznie. "Shadowgate" (prawie jak Watergate...) to wędrówka po zamku kopniętego i złośliwego możnowładcy, "Deja Vu" — poszukiwanie własnego "ja" w klozecie i "UnInvited" — straszne przejścia nieproszonego gościa, który wyleczył wodogłowie dzięki celnemu strzałowi w czaszkę z loda Magnum. Wszystkie gry wymagają Windows, 286 12 MHz, drivera ekranu 256 kolorów i karty dźwiękowej. Miła grafika, sympatyczny interfejs i dużo emocji dla miłośników czytania po angielsku. (in)

Co nowego z Impressions?

W najbliższym czasie należy spodziewać się dwóch programów tej firmy. Pierwszy z nich to "D-Day: The Beginning of the End". Będzie to typowa gra strategiczno—wojenna z czasów Drugiej Wojny Światowej, bazująca na rozwiniętym systemie obsługi znanym z gry Blue & Grey. Druga pozycja to "Lords of Realm". Ma to być kolejna mieszanka różnych gatunków, coś pośredniego między "Settlers" a tradycyjnymi grami strategicznymi, z dużą ilością grafiki i taaaką stertą problemów do rozwiązania. Obu programów należy się spodziewać w okolicach wakacji, w wersjach na Amigę i PC. (rs)

Utopia II czyli K240

Kolejne budowanie miast i kolonii, tym razem w kosmosie. Na tle podobnych gier (takich jak cykl "Sim City", "Settlers" czy "Genesia") zwraca uwagę znacznie usprawniona obsługa, przy zachowanej sporej złożoności programu, więc każda kolejna misja staje się naprawdę poważnym wyzwaniem. Gra została wydana przez firmę Gremlin i na zachodzie jest już dostępna w sprzedaży, na razie tylko w wersji na komputery Amiga. (rs)

Come back Battle Isle

Jeśli komuś było mało kolejnych części i dodatkowych misji do doskonałej gry strategicznej "Battle Isle", tego na pewno ucieszy wieść o powstaniu jej drugiej części. Sądząc po reklamówkach, jej autorzy w głównej mierze



położyli nacisk na polepszenie grafiki i dodanie wielu "renderowanych" animacji. (rs)

Megarace czyli wyścigi w kosmosie

Amatorów czterech kółek powinna bardzo zainteresować nowa pozycja zapowiadana przez Mindscape. Mowa o odlotowym rajdzie, odbywającym się w świecie rzeczywistości wirtualnej. Obłędna a przy tym zróżnicowana scenografia, kilkanaście różnych tras i spora liczba pojazdów do wyboru, powinny zadecydować o sukcesie tej gry. Ostrożne prognozy sugerują, że Megarace będzie dostępny jesienią 1994 r. z całą pewnością na CD32 i A1200, co do wersji na inne komputery brak jeszcze pewnych informacji. (rs)

Francuzi trzymają się mocno

Co może przeżyć agent FBI, wysłany na samobójczą akcję w ekstremalnie trudnych warunkach, można dowiedzieć się z nowej gry przygodowej "Robinson's Requiem" wydanej przez Silmarils. Program będzie bawił użytkowników Amigi, Atari ST, IBM i Macintosha. (rs)

Star Reach — strategia w kosmosie

Jak widać, temat zmagań w kosmosie, czyli podbijanie i kolonizowanie planet — stał się ostatnio bardzo modny. Wykorzystując to, firma Interplay wprowadza właśnie na rynek swoją wizję świata przyszłości. Kontakty z obcymi, walka z przyrodą i wrogimi rasami — to tylko część atrakcji jakie nas czekają. Najwcześniej gra będzie dostępna na komputery PC. (rs)

Odbij się od DNA

Kolejny dysk CD i kolejna gierka dla Windows. Tym razem "Iron Helix". Patent znany od lat: w sklepie spożywczym na rogu Drogi Mlecznej i Alej Jerozolimskich kierownik Bolesław Zimny omyłkowo uruchomiwszy teflonową patelnię elektryczną spowodował zdematerializowanie ekspedientek. Rozpadając się na atomy, zdążył jeszcze nadać przez denko od butelki po "Polo Cockcie" message do WSS Społem: "O w mordę, chiba mie cóś kopło". Prezeska WSS, seksowna "półkownik" Halina Zimny natychmiast wysyła do sklepu gońca na rowerze międzyplanetarnym, małego robola Żelaznego Feliksa, który sepleniąc przedstawia się zawsze jako "Heliks". Stąd tytuł gry. Nie trzeba dodawać, że w rolę robola, czasem zwanego błędnie robotem, wciela się grający.

Zadanie jest dość proste. Należy zebrać do kupy kawałki kodu DNA zdematerializowanej załogi. Wtedy prezeska WSS odzyska męża oraz cenione pracownice. W zbożnym dziele przeszkadzają jednak faceci z kolejki po wódkę i paru innych niesympatycznych kolesi, co trochę utrudnia poszukiwania. Pomysł gry prozaiczny, sterowanie robolem (robotem?) — dziecinna zabawka, a na końcu — zasłużona nagroda w postaci butelki wina "Mamrotka" i deputatu węglowego za rok 1964 w jednym kawałku. Warto chociażby zobaczyć wspaniałą grafikę i... program instalujący, z dinozaurem pożerającym faceta, który nie wypełnił karty rejestracyjnej. Grę firmuje Spectrum HoloByte. Wymagania: 386, jak najwięcej RAM (min. 4 MB), 16 MB na dysku twardym, żelazna konsekwencja i aparat do mierzenia ciśnienia krwi wraz z obsługą. Dystrybucja: CD Projekt, Warszawa. (in)

Vroom!

Ostatnio ukazała się wersja dla PC tej dość popularnej gry samochodowej. Spośród prymitywniejszych zręcznościówek typu "wyścigi", Vroom wydaje się być najciekawszy. Nie można tu mówić o symulacji i zresztą nie takie jest założenie tej gry, zbliżonej w zamyśle do Lotus Challenge. Można grać we dwójkę albo pojedynczo; całość zajmuje na dysku ok. 2,5 MB i nie ma szczególnie wygórowanych wymagań sprzętowych. (in)



Zasłońcie te okna!

Golizna w Windows? A jednak. Seksowne panienki (?) z popularnego magazynu dla panów "High Society" trafiły jako partnerki do wersji "rozbieranego" pokera "Strip Poker", przeznaczonej do pracy pod kontrolą "okienek". Gra nie jest specjalnie "bajerna"; posiadacze kart dźwiękowych mogą co najwyżej usłyszeć komentarze przeciwniczek, nie zawsze zresztą wyszukane. Każdy zaś, po zwycięskiej partii może obejrzeć w całej krasie wdzięczne piksele, układające się w kształt biustów i innych części ciała płci, na ogół uznawanej za odmienną od męskiej. Wymagania gry: Windows 3.1, 9 MB na dysku. (in)



Mikrofon dla wszystkich

Popularna zabawa w śpiewanie pod nazwą "karaoke" trafiła na pecety w postaci programu korporacji Word Perfect "Kap'n Karaoke". Program odtwarza "podkłady" do kilkudziesięciu popularnych piosenek, wyświetla na ekranie tekst, a zadaniem osoby siedzącej przed komputerem jest ten tekst zaśpiewać, byle bez fałszowania, bo dysk twardy zmięknie. Program wymaga Windows 3.1, dowolnego — zainstalowanego w Windows — urządzenia grającego (najlepsze efekty osiąga się na syntezatorze General MIDI) i ok. 1,5 MB na dysku twardym. No i oczywiście chęci zostania gwiazdą estrady. (in)



Poczytaj mi mamo

Nie wiedziałem — szczerze mówiąc — czy wsadzić tego niusa do działu hardware, czy też software. W końcu zdecydowałem się na soft, bo chociaż mowa w pewnym sensie o sprzęcie, to jednak składa się on głównie z części miękkich. Pojawiła się oto na naszym rynku księgarskim unikalna dosyć książka pod tytułem "PC Games", wydawnictwa ProCORE ze Skierniewic, pod redakcją Krzysztofa Traczyka. Zawiera ona krótkie opisy (recenzje?) kilkudziesięciu gier na komputer PC, podzielone według kategorii oraz nieco Tips&Tricks. Zwraca uwagę niezły styl tekstów i aktualność danych zawartych w książce: większość opisanych gier to jeśli nie nowości najświeższe, to przynajmniej nowości z drugiej połowy 1993 r. Brawo! Książka w handlu kosztuje ok. 90 tys. zł.

Właśnie sobie przypomniałem, że i tak nie umiem czytać. Bye! (in)

Nowości przygotowali, uwagami opatrzyli: Roman Sadowski oraz In Nowator

Q&A

GamblerClub otrzymuje sporo listów z pytaniami i wątpliwościami dotyczącymi najróżniejszych spraw klubowych (i takich nieco obok). Na niektóre postaramy się dzisiaj odpowiedzieć.

"Mam zamiar zaprenumerować pismo wspólnie z moim bratem. Czy jeżeli wyślemy prenumeratę razem, dostaniemy dwie karty uczestnictwa w waszym GamblerClubie?"

Przykro mi, ale niestety — nie. Zasada jest prosta: jedna karta na jedną prenumeratę.

"(...) wracam do mojej propozycji giełdy oryginalnych gier. Ilu ludzi chętnie pozbyłoby się niektórych starszych tytułów (choć niekoniecznie aż tak starych) i kupiło za uzyskane pieniądze coś nowego. Po wejściu w życie 'ustawy' wielu osób nie będzie stać na zakup jakiejkolwiek porządnej gry, gdyż ceny rodzimych produktów znacznie już wzrosły, nie wspominając o importowanych."

Pomysł ciekawy. Wiążą się z nim jednak poważne problemy. Nasze czasopismo nie może stać się pośrednikiem w nielegalnym handlu (pirackimi kopiami), a nie bardzo potrafię sobie wyobrazić jak uniknąć sytuacji, w której ktoś zamieszcza anons: "Sprzedam grę Strike Commander — cena 120 000 zł", a w rzeczywistości sprzedaje dziesiątki pirackich kopii. Może Wy macie pomysł jak moglibyśmy taką redakcyjną giełdę zorganizować, aby wykluczyć sprzedaż lewizny, a zarazem umożliwić pozbywanie się gier, które już nam się znudziły i tanie kupowanie następnych?

GamblerClub Macher

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

Wzór zamówienia

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy bywają bardzo różnie formułowane. Zdarzył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony, podczas gdy gra występowała w wersji dla Amigi i dla PC...

Proponujemy Wam zatem wzorzec zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdą:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaz]

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Aktywniejsi są użytkownicy PC-tów (może jest ich po prostu więcej, a może oferta klubowa dla PC-towców jest ciekawsza) i to coraz bardziej, bowiem ich udział w rynku wzrósł o ponad 5% — proporcje układają się następująco:

PC 72,9% Amiga 27,1%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Harpoon	26,19%	2	+1
2	Black Crypt	23,81%	3	+1
3	Lure of the Temptress	16,67%	1	-2
4	Birds of Prey	7,14%	5	+1
5	Shadowlands	4,76%	6	+1
6	NAM	4,76%	11	+5
7	Indianapolis 500	4,76%	10	+3
8	Civilization	4,76%	4	-4
9	Syndicate	2,38%	-	nowość
10	Łowca - Ostatnie Starcie	2,38%	9	-1
11	Gunship 2000	2,38%	8	-3

Nastąpiła zmiana na pozycji lidera, na którą wysforowała się dosyć wyraźnie gra "Harpoon". Niezależnie jednak od tego przetasowania (detronizacja "Lure of the Temptress") trzy czołowe gry nie oddały pozycji na podium, co więcej stanowią one ponad 66% (dwie trzecie) całej stawki. Z nowości pojawiła się na liście jedynie gra "Syndicate".

W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — stawka jest nieporównanie bardziej wyrównana, co dowodzi zarówno znacznego rozproszenia zainteresowań, jak i dużo bogatszej oferty. Sporo jest nowości — budząca największe zainteresowanie "Carriers at War" "wdarła" się aż na trzecią pozycję. Nowości jest zresztą więcej — aż dziewięć.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Lure of the Temptress	9,73%	1	0
2	Buzz Aldrin's Race into Space	7,08%	2	0
3	Carriers at War	7,08%	-	nowość
4	Strike Commander	7,08%	7	+3
5	Privateer	6,19%	3	-2
6	Ultima Underworld	5,31%	6	0
7	Ultima VII	5,31%	-	nowość
8	Civilization	4,42%	-	nowość
9	Harpoon	4,42%	5	+1
10	Incredible machine	4,42%	-	nowość
11	Legacy	4,42%	4	-7
12	Seal Team	4,42%	8	-7
13	Michael Jordan in Flight	3,54%	13	0
14	Quest for Glory III	3,54%	9	-5
15	Shadowlands	3,54%	12	-3
16	Powermonger	2,65%	-	nowość
17	Rex Nebular	2,65%	15	-2
18	Birds of Prey	1,77%	11	-7
19	F-15 Strike Eagle III	1,77%	17	-2
20	Heroes of the 357-th	1,77%	-	nowość
21	Patriot	1,77%	10	-11
22	Ultima Underworld II	1,77%	19	-2
23	688 Attack Sub	0,88%	-	nowość
24	Chuck Yeager's Air Combat	0,88%	-	nowość
25	King's Quest VI	0,88%	14	-11
26	Space Hulk	0,88%	18	-8
27	Theatre of War	0,88%	16	-11
28	V for Victory III	0,88%	-	nowość

Za miesiąc następne notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500 zł	450 000 zł
51	DeluxePaint IV A.G.A	Electronic Arts	Amiga	3.5"	A-1200, 2MB, 2FDD/HDD	976 000 zł	870 000 zł
6	DeluxePaint IV v. 4.0	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	854 000 zł	770 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600 zł	530 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
38	MiG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
44	Strike Fleet	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1	ATAC	MicroProse	PC	3.5"	VGA	597 000 zł	550 000 zł
3	Betrayal at Krondor	Sierra	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM	671 000 zł	600 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	600 000 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000 zł	500 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł	780 000 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000 zł	600 000 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400 zł	600 000 zł
54	Lure of the Temptress	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	488 000 zł	350 000 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000 zł	350 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600 zł	500 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000 zł	700 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	420 000 zł
47	Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
48	Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
49	Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 900 zł	250 000 zł
50	Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	298 000 zł.	250 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600 zł	550 000 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000 zł	700 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	620 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000 zł	200 000 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400 zł	480 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000 zł	500 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100 zł	450 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5", 5.25"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
31	Dungeon Master	PSYGNOSIS	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
37	MiG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
59	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł

Jest już **pierwszy sklep,** w którym posiadacze kart Gambler-Clubu mogą dokonać tańszych zakupów! Spodziewamy się następnych — w miarę jak będą przybywać oferenci GamblerClubu, będziemy publikować ich adresy. Informacja obejmuje adres sklepu oraz ofertę, czyli co nasi klubowicze mogą kupić taniej i na jakich warunkach.

Warszawa
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta:
produkty z Tabel A w cenie klubowej.

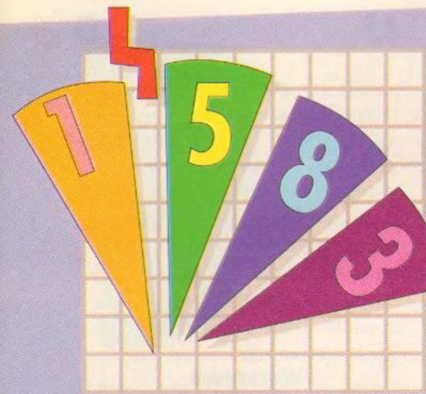
Zmiany!

Kilka miesięcy funkcjonowania klubu oraz sprzedaży wysyłkowej pozwoliło zgromadzić sporo doświadczeń, które skłoniły nas do wprowadzenia kilku istotnych zmian.

1. Rozdzielamy cenę programu od kosztów wysyłki. Cena klubowa będzie obecnie nieco niższa niż dotychczas, ale za to przy odbiorze paczki będzie się opłacać koszt przesyłki (rzędu 30 tysięcy złotych). Wprowadzamy tę zasadę z dwóch powodów: po pierwsze nowy system pozwoli zaoszczędzić nieco pieniędzy osobom zamawiającym kilka programów (jedna przesyłka); po drugie zaś jest już pierwszy sklep, w którym każdy posiadacz karty klubowej może kupić programy z oferty klubowej (oczywiście bez kosztów przesyłki pocztowej).

2. Wprowadzamy jednolitą numerację programów znajdujących się w ofercie klubowej. Ponieważ jednak finalizujemy rozmowy z kolejnymi dystrybutorami, cenniki będą drukowane w postaci tabel oznaczonych literami (każdy dystrybutor będzie miał swoją literę) i ew. dodatkowo liczbami, jeśli dystrybutor oferuje więcej niż jedną grupę produktów.

3. Uruchamiamy pierwszy sklep GamblerClubu. Sklepy obsługujące klubowiczów będą przez nas podawane na stronach klubowych, a ponadto będą oznaczane naklejkami podobnymi do kart klubowych.



I KONKURS LITERACKI — PODSUMOWANIE

W poprzednim numerze Gamblera (5/94) podaliśmy wyniki ogłoszonego przez nas w styczniu konkursu pt. "Jaki komputer jest najlepszy?". Przyznaję uczciwie, hasło konkursowe było podchwytliwe, gdyż nie da się odpowiedzieć na nie prawidłowo, powołując się tylko na parametry techniczne sprzętu. Wszystko zależy przecież od konkretnego zastosowania danego komputera. Założeniem konkursu było zachęcenie Czytelników Gamblera do zabawy w Słowo Pisane, a jego hasło miało wzbudzić trochę emocji, aby pisanie było łatwiejsze. Okazało się jednak, że tylko 22 śmiałków (liczyłem na więcej) spróbowało swoich sił. Trzech z nich bardzo dobrze poradziło sobie z tym tematem — wprawdzie nie wybraliśmy nikogo do Nagrody Głównej, ale przyznaliśmy trzy równorzędne wyróżnienia. Nagrody w postaci licencyjnych gier z polską instrukcją obsługi otrzymali: Arkadiusz GRAJEWSKI z Augustowa, Wojciech KAPUSTA z Gdańska i Leszek LEWANDOWSKI z Konina.

A oto fragmenty najciekawszych prac, z zachowaniem oryginalnej pisowni.

"Jestem wielkim smutasem. Nikt nie lubi smutasów. Gdy pojawiam się na giełdzie, milkną rozmowy, ustają nielegalne transakcje i procesy dyskowe, cichną odgłosy strzałów i jęki konających kosmitów. Nawet taka głupia plamka światła, jakim jest Pacman wie, że jestem smutasem, bo na mój widok rozkłada się z rezygnacją. (...) Ktoś kiedyś poradził mi, bym kupił sobie jakieś urządzenie rozweselające, najlepiej komputer. Kupiłem TIMEXa 2048, ale nie na wiele to się zdało. Dostarczyłem owszem, zabawy mojej rodzinie, która godzinami grała w "Knight Lore", ale mnie do komputera nie dopuszczano. Rozumiem ich. Gdy byłem w pobliżu, nie wgrywała się żadna gra, taśma rozciągała się z żałości, a na ekranie rozmywały się kolory. (...) Wtedy jeszcze podejrzewałem, że to wina sprzętu i zmieniłem komputer na lepszy. Kupiłem ATARI 65 XE. Z tym zakupem wiążą się najjaśniejsze punkty mojego życiorysu. Gry nie ładowały się co prawda dalej, ale miałem jeden cartridge, na którym był "River Raid". Grałem w tę grę bez przerwy. Przed śniadaniem i po kolacji, w dzień i w nocy. (...) Dochodziłem pierwszym samolotem do czterdziestego mostu... Niestety. Rodzina, dla której barierę nie do przejścia stanowił szósty most, zmusiła mnie do zmiany komputera na lepszy. (...) Kupiłem AMIGĘ, skutkiem czego do swojego pokoju, w którym stał komputer, nie mogłem wejść przez następne sześć miesięcy. (...) Wkrótce też zmieniłem komputer na lepszy — IBM 386 DX. (...) Obecnie jestem poważnym studentem zajmującym się grafiką komputerową (przydałby się lepszy komputer, np. SILICON GRAPHICS) i nikt nie wie, co oznaczają te dziwne dźwięki wydobywające się czasem z mego pokoju. Bo gdy wszyscy już śpią, włączam sobie "River Raid" i gram do rana na najlepszym komputerze na świecie."

Arkadiusz Grajewski

"No, czy ja wiem. Pierwszy własny mały Atari 65, kupiony rok po urodzinach córki prawie zastąpił mi upragnionego syna. Setki godzin bliskości z tą uroczą maszynką niestety przyniosły wrogość mojej szacownej małżonki do wszystkiego co "bitowe". (...) Po urodzinach drugiej córki nabyłem komputer Amiga 500 i on z kolei przejął na siebie moją troskliwość a wrogość żony. (...) Komputer zbliżał i dzielił, nie był więc najlepszym przyjacielem naszego domu... (...) Tym razem był to PC 386DX40. Gdy stanąłem na progu z charakterystycznymi kartonami, moja ukochana żona wydała z siebie tylko cichy jęk rozpaczy. Ona chyba nie kojarzy, że to szaleństwo nie ma końca. (...) Pewnego dnia, którego data wyryta jest śrubokrętem na boku monitora, moja żona jako największy wróg "bitów" w naszym domu zapytała mnie, czy jest taki program, który pomógłby jej w pracy. Z wrażenia wyrzuciłem z szuflady na podłogę wszystkie dyskietki i o mało nie wyprułem "twardziela". (...) Miał być to prosty program dla niepełnosprawnego dziecka do ćwiczenia upośledzonych rąk. (...) Wystarczyło sięgnąć po jedną z prostszych gier moich dzieci. Mała pacjentka mojej żony aż piszczała z zachwytu przed monitorem, ćwicząc sprawność swoich rączek. (...) W niedzielę po kościele, żona z dużą nieśmiałością spytała mnie, co jeszcze interesującego chowam na swoich dyskietkach? Z niekłamaną radością cała nasza rodzinka wlepiała oczy do wieczora w ekran komputera i już wiedziałem, że to wcale nie jakiś tam "pecet" czy atari jest najlepszy. Nie jestem fachowcem w tej dziedzinie, ale jakby mnie ktoś zapytał — "jaki komputer jest najlepszy?" — bez wahania zawsze odpowiem, że jest taka maszyna na świecie i nazywa się — komputer rodzinny. Właśnie taki, który łączy pokolenia, zbliża ludzi, jest nie tylko meblem, lecz posiada w swej duszy coś co działa na wszystkich, których spotka na swej drodze."

Wojciech Kapusta

"Najlepszy jest mój komputer. Ma on niepowtarzalny kształt. Gładkość powierzchni zadziwiłaby każdego stylistę świata, a ostre kanty nadają wrażenie trwałości i mocy. Trzy kolorowe diody niczym gwiazdy błyskają nad cudownie okrągłymi przyciskami. Mała srebrna dziurka na kluczyk tworzy nastrój tajemniczości i intymności. (...) Tył jest również nadzwyczajny. Gniazda naszpikowane sterczącymi kolcami lub pełne maleńkich otworków ułożonych z najwyższym smakiem zdają się oczekiwać na cudowne połączenie z ukochanym joystickiem lub myszą. (...) Klawiatura zaskakuje mnogością klawiszy, a każdy z nich jest inny, każdy niepowtarzalnie piękny. (...) Gdyby wyższość komputera oceniać tylko na podstawie wyglądu, zapewne mój komputer miałby kilku miernych konkurentów, ale jego funkcjonalność oraz niezliczona liczba zastosowań czyni go bezkonkurencyjnym. Można bowiem wło-

żyć go do bagażnika, można okręcać monitor, wtykać i wyjmować wtyczki z gniazd, można go rozłożyć na części i dać do zabawy młodszemu bratu lub psu, można postawić go w ogródku przed domem, aby sąsiedzi dobrze go widzieli, (...) można go potłuc w drobny mak i produkować amfetaminę, można go używać zamiast deski do krojenia chleba, można go przywiązać do szyi przyszłemu topielcowi, aby nie wypłynął, można go zamknąć w sejfie lub wymienić na gwizdek. Możliwe, że pominąłem którąś z niezliczonych funkcji mojego komputera, ale wśród tylu możliwości łatwo jakiś szczegół przeoczyć. Jestem jednak pewien, że przekonałem każdego o tym, że mój AT/286 jest najlepszy. Gdyby ktoś zechciał posiąść to cudeńko, to proszę się ze mną skontaktować, chętnie odstąpię. Widziałem w sklepie 486. Na przedniej ścianie obudowy ma piękny ekranik, na którym migają śliczne cyferki..."

Leszek Lewandowski

Za oryginalne uznaliśmy wypowiedzi sześciu autorów, nie dostaną oni wprawdzie nagród, ale będąc w Warszawie mogą wstąpić do redakcji i uścisnąć dłoń wybranej przez siebie osoby. Do tej szóstki należą: Łukasz Chołdrych z Poznania, Jakub Dąbrowski z Gdańska, Tomasz Knapik z Krakowa, Jan Misztal z Olkusza, Adam Nakonieczny z Warszawy, Dariusz Ryl z Grudziądza. Trzech z nich napisało wiersze pochwalne na cześć swoich komputerów, dwóch autorów w swoich pracach żartowało sobie z niektórych modeli, a jeden autor napisał ręcznie 510 razy nazwę swojego komputera.

Przeczytaliśmy uważnie wszystkie nadesłane prace. Może po wakacjach, np. we wrześniu, ogłosimy II Konkurs Literacki, z dużą pulą cennych nagród. Szykujcie zatem pióra i klawiatury...

Mirek Domosud

ANAGRAMY — ROZWIĄZANIE

Najwyższy już czas na podanie rozwiązania konkursu Anagramy z numeru 2/94 Gamblera. Wielu osobom sprawił on problemy — ponad połowa odpowiedzi była niepełna albo błędna. Ostrzegaliśmy jednak, że gruntowna znajomość gier na wszystkie komputery popularne i te, które kiedyś były w Polsce popularne — jest wymagana. Niektórzy natomiast wpisywali takie bzdury wynikające z niezrozumienia reguł (fakt — walnęliśmy się w przykładzie podanym w opisie konkursu, ale ideę, sądzimy, oddaliśmy w pełni), że wywoływało to salwy padaczkowego śmiechu grona redakcyjnego. Oto poprawne rozwiązanie, z komentarzami tam, gdzie trzeba:

INTO MORDA — Dominator
GURCE AND SROKI — Rick Dangerous
SURE BOTLES RBH — Blues Brothers

Łatwe.

VITAL UIMI — Ultima VII

Amigowcy mogli nie wiedzieć...

NEW DING MARCOM — Wing Commander
PRO BOCO — Robocop
ARAL CATZ — Alcatraz
ZLOTACIN VIII — Civilization
OPIS RINA PERFEC — Prince of Persia

Bez problemu.

USI BOING II — Gobliins III lub Gobliiins II

Tu uczestnicy pokazali dwie szkoły — Falenicką i Otwocką. Zresztą nic dziwnego, skoro nawet w zgniłej kapitalistycznej prasie nie mogą się zdecydować... My też daliśmy się zrobić w bambus, gdyż poprawne nazwy całej serii tych gier to: Gobliiins, Gobliins II i Goblins III. Mimo to uznawaliśmy przesłane przez was odpowiedzi.

THE FW CONOR DEFENDER — Defender of the Crown
YO NICE BIRDI — Cybernoid II
WLEJ TE LISTY — Jet Set Willy
PCIM JUNK GAJ — Jumping Jack

Trzy ostatnie gry pochodzą ze Spectrum i, poza pierwszą, nie doczekały się konwersji na komputery 16-bitowe. Odgadnięcie nie powinno być trudne, jako że na dwa wiodące 16-bitowce, Amigę i peceta, istnieją emulatory tego wspaniałego komputerka.

FATHER WATER — After the War

Kilka osób próbowało wpisać tu "Teathre of War" sugerując, że zrobiliśmy błąd w druku. Po pierwsze, proponowana nazwa zawiera błąd i nadplanowe "o".

IRON FRET — Frontier
DAN CYTESI — Syndicate
DTP I GORALES — Pirates Gold
SING THE KFOTHSKY — Knights of the Sky
MENG SLIM — Lemmings
FACERS I POLSCE — Special Forces
THE WONDER MOHAFT — Wrath of the Demon

Ta gra jest głównie znana amigowcom — niektórzy pecetowcy mieli z tym problemy.

NIMA LOTERI — Eliminator
WORLD HORNETA — Another World
SET TIR — Tetris
ZOLF TRZY SYN DAWIDA — Fantasy World Dizzy
HIFI CAFE TOCCAPES — Aces Over the Pacific
SONCE NIE GHA — Chaos Engine
ZLOPO — Loopz

Ta gra natomiast jest tak mało popularna, że nawet autor konkursu nie wiedział o tym, że istnieje na wszystkie trzy popularne 16-bitowce...

MIT SICY — Sim City
PROBY SIDE FR — Birds of Prey.

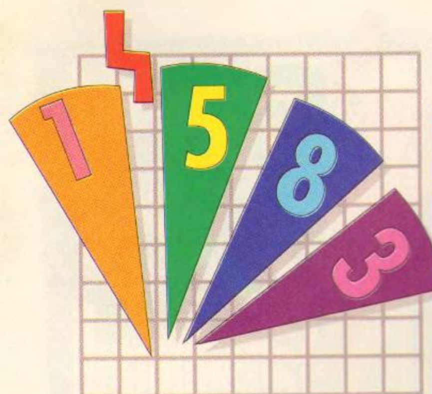
* * *

Do roli Sierotki Marysi został wyznaczony Imć Traktor. Jak się później okazało — był to błąd, ponieważ po przebraniu się w stosowne ciuchy wyglądał jak statuetka — symbol firmy Michelin naturalnych rozmiarów. Mimo trudności z poruszaniem się potrafił on jednak zanurkować w pokój wypełniony do bioder odpowiedziami na konkurs i przynieść w protezie czterech szczęśliwców (a właściwie trzech i jedną szczęśliwą). Oto oni:

- **Roman MAŁECKI** z Łodzi (PC 486) otrzymuje oryginalną, amerykańską wersję gry Gunship 2000, ufundowaną przez Wydawnictwo LUPUS.
- **Jolanta OLEJAK** z Bielska-Białej (Amiga 1200) otrzymuje grę Skarabeusz, ufundowaną przez firmę Twin Spark Soft, 31-553 Kraków, ul. Cystersów 16, tel. (012) 111933 w. "TSS".
- **Jacek STRZELECKI** z Ząbek (PC 286) otrzymuje oryginalną, amerykańską wersję gry Red Storm Rising, ufundowaną przez Wydawnictwo LUPUS.
- **Grzegorz MACULEWICZ** z Łomży (Amiga 500) otrzymuje grę Zenek Saper, ufundowaną przez firmę Eureka, 63-300 Września, ul. Wojska Polskiego 13, tel./fax (066) 362714.

Nagrody wyślemy, wkładając każdą z nich w zaadresowaną butelkę i rzucając w Wisłę.

Dziękujemy sponsorom za nagrody, a Czytelnikom za udział i zapraszamy do rozwiązywania innych konkursów, które zamieszczamy w każdym numerze Gamblera. **[wrf]**



TELEZGADULA



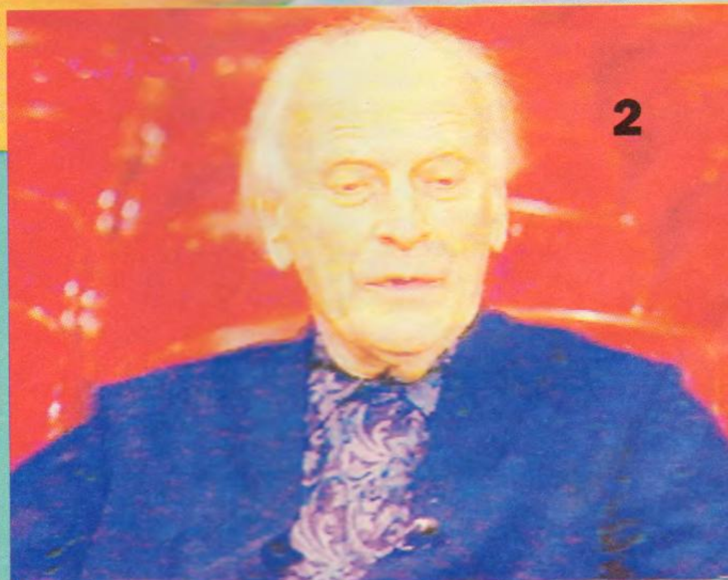
Poprzedni etap okazał się nadspodziewanie łatwy, stąd aż 105 w pełni prawidłowych zestawów odpowiedzi wzięło udział w losowaniu nagrody w tym miesiącu. Los wytypował **Pawła Zamoyskiego** z Dzierżoniowa i do niego powędruje licencjonowana gra. Czołówka wytrwałych uczestników nie uległa większym zmianom. W tym miesiącu przekraczamy (dopiero) półmetek rozgrywek — wiele jeszcze może się zdarzyć. Zwłaszcza, że mówiąc językiem kolarskim — teraz dopiero zaczną się prawdziwe góry.

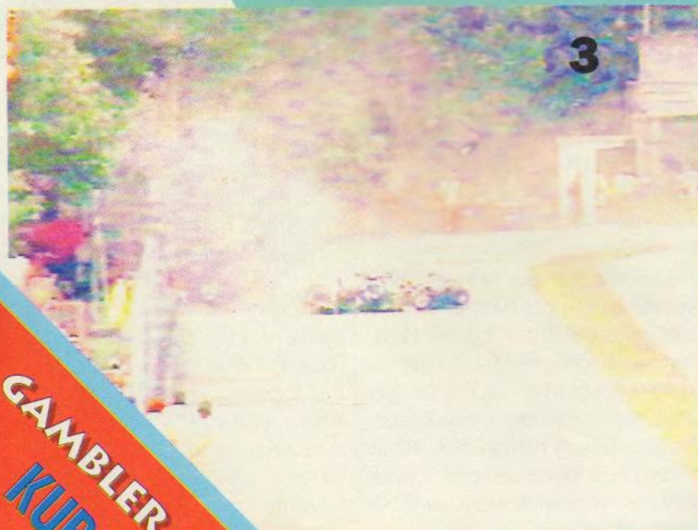
Odpowiedzi z nr 4/94:

1. Sylwester Stallone, Rocky (Balboa).
2. Szwedzi, złoty medal.
3. Whitney Houston.
4. Helmut Kohl, kanclerz Niemiec.
5. Madonna.
6. Nancy Kerrigan, srebrny medal.
7. Asterix.

Pytania do nr 6/94:

1. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)
2. Jak brzmi imię i nazwisko tego sławnego człowieka i kim on jest (jaki ma zawód)? (2 pkt)
3. Dla kogo ten wypadek okazał się tragiczny w czasie jednego z ostatnich wyścigów (proszę podać imię i nazwisko) oraz na jakim torze i w jakim państwie się to wydarzyło? (3 pkt)

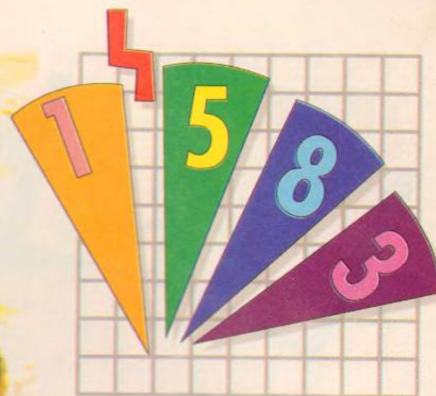






GAMBLER 6/94
KUPON





4. Finisz kolejnego etapu jednego z większych wyścigów. Proszę podać jego dokładną, właściwą nazwę. (1 pkt)
5. Kto to jest (proszę podać jego imię i nazwisko) i z jakiego ważnego powodu tak szczerzy zęby? (2 pkt)
6. W filmie zobrazowanym tą scenką, przedstawionemu tu bohaterowi partnerowały dwie znane aktorki. Proszę podać ich imiona i nazwiska. (2 pkt)
7. Proszę podać tytuł tego filmu i imię panienki widocznej na ekranie. (2 pkt.)

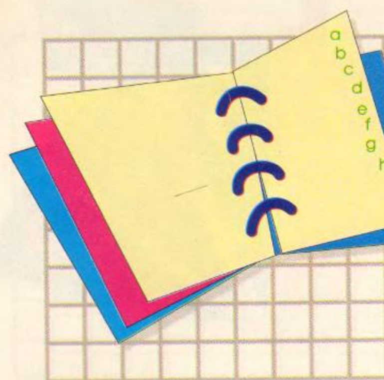


Liderzy "Telezgaduli" po 5 rundach:

1.	T. Majewski	59
2.	M. Kubik	58
3.	A. Roguski	57,5
4-5.	M. Kunysz, R. Rogowski	55
6-8.	P. Buczkowski, K. Kieryś, L. Strzeszewski	54,5
8-11.	J. Baszak, M. Łaptaszyński, B. Mali	54
12-14.	K. Basiński, R. Kiejdo, A. Zakrzewski	53,5
15-18.	G. Brzeski, P. Krótki, J. Kurpios, M. Rączka	53
19-20.	M. Maćkowski, P. Mikulski	52,5
21-23.	S. Jodyński, S. Kwidziński, P. Pietnoczko	51,5
24.	M. Modrzejewski	51
25-26.	G. Bartosik, M. Witkowski	50,5
27.	D. Kowalczyk	50
28-29.	R. Chilicki, R. Góra	49,5
30-32.	K. Bajorek, J. Grodzki, S. Rubin	49
33-35.	K. Chyła, J. Grudzień, R. Naściszewski	48,5
36.	M. Zienkiewicz	48
37.	M. Kiełkowski	47,5
38.	M. Szyk	47
39.	P. Szwajda	46
40.	M. Kuniewski	45,5
41-44.	N. Farenholc, P. Kliber, M. Matuszkiewicz, R. Mołczan	45
45.	P. Czyż	44
46.	M. Skrzypiec	43,5
47-48.	M. Czajor, A. Wyszyński	43
49-50.	L. Babula, S. Bujak	42,5

Lista obejmuje 356 uczestników. Wszystkich graczy prosimy o podanie typu posiadanego komputera, jeśli dotąd tego nie uczynili, a mają takowy.





KATALOG

Zgodnie z zapowiedzią publikujemy listę punktów sprzedaży, w których możecie kupić nie kradzione programy. Jest to lista niekompletna — firmy, które pominęliśmy prosimy o zgłaszanie swoich danych pod adresem redakcji, zamierzamy bowiem nasz Katalog drukować raz na trzy miesiące. Lista w Katalogu została uporządkowana w alfabetycznej kolejności miast, a jeśli w danym mieście jest kilka punktów sprzedaży, to są one uporządkowane ulicami.

Biała Podlaska	
Jędrek	pl. Wolności 12 A
Białystok	
Kolon	Lipowa 10
Rcomp	Wyszyńskiego 6a/16
Bielsko-Biała	
Optimus SEKO	Bogusławskiego 17
Księgarnia Akademicka	Mickiewicza
Microman	pl. Wolności 3
Corvex	Stojałowskiego 44
Bochnia	
Bit Line	Floris 12
Bydgoszcz	
Bezet	Jagiellońska 103
PC Bazar-Serwis	Sienkiewicza 17a
Info-Panda	Śniadeckich 50
Bytom	
Bross Computers	Arki Bożka 4
Kram-Sezam	Gliwicka 17
BestCom	Kolejowa 8
Ancom	Moniuszki 20
Chorzów	
Atares	Truchana 35
Commex	Wolności 54
Ciechanów	
Graffix	Bat. Chłopskich 17a
Częstochowa	
Nexus	al. N.M.P. 2a
Drzaja	Mirowska 6
J Soft	Śląska 6 m. 15
Computer Center	Wały Dwernickiego 1
Dąbrowa Górnicza	
Giallo	3-Maja 4
Zam	Kasprzaka 6
Dębica	
Fiksus	Krasińskiego 1
Miro	T. Gawrysia 2 (22 lipca 2)
Elbląg	
Leotex	Nowowiejska 6 paw. A
Gdańsk	
Artica	Jana Matejki 6
Dąbrowski Jan	Marii Konopnickiej 16a/3
Elektronika	Pniewskiego 3
Ami-Comm	Wały Jagiellońskie 1
Gdynia	
Motus	Abrahama 11
Gliwice	
Księgarnia Mercurius	Konstytucji 14 b
Satcom	Zwycięstwa 23
Goleniów	
Sprzęt komputerowy R. Woźniak	Kościuszki 6/26
Gorzów Wlkp.	
Digitech	Chrobrego 2
Janki	
Elektroland	al. Krakowska 11
Jarosław	
Lemar	Piastów 38
Jastrzębie	
Cluster	Łowicka
Jastrzębie Zdrój	
Agnus	Mazowiecka 1
Jaworzno	
Hex	Słowackiego 4
Kalisz	
Martronic	Młynarska 109
Katowice	
Rodent	al. Korfantego 51
Basta	Drozdów 13b
Catom (DH Skarbek)	Mickiewicza 4
Progos	Moniuszki 3
Gepard	Piotra Skargi 6
Mikroman	pl. Rostka 3
Rodent	W. Korfantego 51
Księgarnia Techniczna	Żwirki i Wigury 33
Kielce	
ACS	Leśna 7
Zeto	Śniadeckich 33
Koszalin	
Timsoft	Kościuszkowców 8
Kraków	
Bit Plus	Bieżanowska 1
Rexcomp	Józefińska 16
Księgarnia E. Markiewicz	Na Kozłówce 8
Tron	pl. Matejki 10
Księgarnia PLJ	pl. Matejki 2
Oumak	pl. Szczepański
Księgarnia Techniczna	Podwale 4
Oumak	Poselska
User	Potiebni 10/23
Sklep Komputerowy	Węgierska
BajPCtek	Wiślna 8
Doktor Q	Zamkowa 3
Kraśnik	
Zakład Informatyki	Zielińskiego 10/16
Kutno	
ZTK Bitam	Jagiełły 2
Legnica	
Info	Złotoryjska 6
Leszczyny	
Agnus	Broniewskiego 8
Lublin	
Pomarex	Bernardyńska 20
Return	Fabryczna 3a
Pomarex	Ogrodowa 3
X-Y-Z	Okopowa 6
Protech	Przy Stawie 2
Pomarex	Zamojska 26 paw. WZGS
Łomża	
Novum	Spokojna 9a
Łódź	
Arete s.c.	1 Maja 37/31
Arete	Kościuszki 101
Computer Center	Piotrkowska 153
Megamex	Piotrkowska 153
M-Niki	Piotrkowska 175/177
ZTK Bitam	Piotrkowska 235
Computer 2000	Piotrkowska 38
Elektronika	Piotrkowska 39
Computer Center	Piotrkowska 82
Datex	Pojezierska 90a
Mielec	
Mikro	Fredry 1
Hermes	Gagarina paw. Dedal
Taran	Traugutta 7
Mszana Dolna	
Eddy	Starowiejska 75
Mysłowice	
HI-Tech	Bytomska 3
Nowy Targ	
BD	Rynek 35
Nysa	
Bitcomputer	Królowej Jadwigi 13
Olsztyn	
Sprzęt komp. R. i W. Kabała	Dąbrowszczaków 8/9
Opole	
Satcom	DH "Opolanin"
HMS Computers s.c.	Krakowska 41a
Ami-Go	Kośnego 43
Atabajt	Ozimska 48b
Megabajt	Reymonta 23
Ostrowiec Św.	
PC Komputer	Ogrody 11a
PC Komputer 2	Sienkiewicza 64
Pabianice	
Dik Soft	Bracka 54
Piaseczno	
Disccomp	Kościuszki 4
Piotrków Trybunalski	
ZTK Bitam	Łódzka 44/21
Omega	pl. Kościuszki 8
Płock	
Wektracomp Syst. Komp.	al. Kobylińskiego 14
Rewex	Tumska 10
Police	
Komputer Studio	Przyjaźni 19
Polkowice	
Cubitus s.c.	Głogowska 19
Poniatowa	
Studio Komp. Chip	Brzozowa 7/8
Poznań	
On Line	3 Maja 47
Kombit	Oś. Wichrowe Wzgórze 105a
Sanservice	Oś. Zwycięstwa paw. 110
Book Service	Podgórna 8
Beta	Pułaskiego 24/2
Gigabit	Ratajczaka 25/5
Metro Arome	Ratajczaka 31
Puławy	
Dom Chemika	Wojska Polskiego
Przemyśl	
Six-Studio	Rejtana 3
Racibórz	
Bit	Browarna 2
Matari	Opawska 12
Radom	
RAM	Dębowa 54/1
Rybnik	
Microman Plus	Rynek 4
Agnus	Sobieskiego 23
Rzeszów	
Dabi-Komputer	Bernardyńska 5
Arma s.c.	Dąbrowskiego 16
Quatro Computers	Matejki 2
Infox	Piłsudskiego 31
Dabi-Komputer	Podwisłocze 46
Bajt	Rejtana 33
Salon Komputerowy Chip	Solarza 18/6
Dabi-Komputer	Szopena 21
Domar	Zygmuntowska
Siedlce	
Vena	Kilińskiego 11
Sieradz	
Inwar	Bohaterów Września 61
Sochaczew	
Fuks	Warszawska 21
Sopot	
Xero-Atari	Parkowa 41
Sosnowiec	
Dynamic	Modrzejewskiej 16
ART	Powstańców 18a
Stalowa Wola	
Joker	Mickiewicza 15
Dabi-Komputer	Popiełuszki
Suwałki	
F-X	Korczaka 2a
Gemark	Os. II bl. 2 m. 17
Szczecin	
PHU Marktom	Dworcowa 2
Gil	Kardynała Wyszyńskiego 13
Bilang	pl. Rodła 8
Bilang	Świętopełka 5/6
Bilang	Węgierska 5
Szczecinek	
Artcom	E. Plater 25
PHU Sky	Mirosławskiego 7 A
Świdnica	
Studio Komp. Commodore	Leśna 28/3
Świnoujście	
RRK Computers	Kołłątaja 22/11
Tarnowskie Góry	
PHU Fampol	Saperów 6c/5
Tarnów	
Kwant	Rynek 14
Tomaszów Mazowiecki	
Asa	Warszawska 10
Toruń	
Floppy Computer Systems	Broniewskiego 33
Joad	Kopernika 40
PPHU Warex	Kościuszki 41/47
Floppy Computer Systems	Szeroka 33
Tychy	
Videobit	Ks. Kardynała Hlonda 77
Romeks	Paprocińska 54
Warszawa	
Digital	al. Jerozolimskie 2
Nowa Technika	al. Solidarności 129/131
JTT Warszawa	Bartycka 20
Amiga s. c.	Batorego 10
Bacpol Sp. z o. o.	Chełmska 18
Next	Chłodna 33
Simple	Chmielna 98
Olbert	Chruścickiego 45
Master	Cybisa 4
Joker	Czerniakowska 58 A
AS Studio Komputerowe	Gen. Abrahama 4
Mirage Software Studio	Gen. Abrahama 4
Minikomp. J. Zaporska	Gołuchowska 9/43
Zakład Usług Komputero-wych	Grochowska 94
APN Promise	Grójecka 65 a
Comp Art	Hoża 43/49
Oskar	Igańska 26
Mikrokomputery S.A.	Jana Pawła II 26
Comtech Wektor	Jana Pawła II 46/48
Salon Sprzedaży	Kasprowicza 81/85
Grom s.c.	Lewartowskiego17
Karibu Sp. z o.o.	Łukowska 17a
Aviks	Marszałkowska 56
Elektronika	Mokotowska 51/53
Tech Trade Share Company	Okrąg 3
Computer Systems	Piękna 31/37
Hala Marcpol	Pl. Defilad
Sanservice	Pl. Konstytucji 6
Księgarnia PLJ	Poznańska
Setup-Plus	Puławska 107 A
J&B	Robotnicza 10
Sklep firmowy	Siemieńskiego 3
Nowa Technika	Świerczewskiego 129/131
Protech Trading	Świętokrzyska 34
Compusoft	Żabińskiego 5/56
W.K.W. Grażyna Kowalczewska	Żelazna 32
Comtech Wektor	Żółkiewskiego 44
Włocławek	
M-Soft	Łanowa 29
Nataliasoft (D.T. Wiślanin)	Witosa 4
Wodzisław Śląski	
Agnus	Ks. Konstancji 15
Electronic	Powstańców Śląskich 13
Wrocław	
JTT Computer Sp. z o.o.	Braci Gierymskich 156
Promer Shop	Rynek-Ratusz 15
Ken	Św. Antoniego 2/4
Elektronika	Św. Mikołaja 56/57
Zabrze	
Marmet InterPlay	3-Maja 19
Zamość	
Derkom	Orla 16
Zduńska Wola	
ZTK Bitam	pl. Wolności 20
Zgierz	
Sklep Komputerowy	Parzęczewska 21
Zielona Góra	
C.H. Polmozbyt	Francuska 52
Vadim	Kupiecka 28
C.H. Topaz	Westerplatte 13
Żory	
Joysticka	Oś. Księcia Władysława
Unicomp s.c.	Oś. Ks. Władysława 7e/29

Dzisiaj w Galerii prezentujemy nietypowe prace, są to czarno-białe fotomontaże Jerzego Zaskiewicza z Elbląga. Wszystkie prezentowane tutaj prace zostały przygotowane w niecodzienny sposób (niektóre z tych prac były prezentowane na łamach "Kuriera Elbląskiego".

Najpierw obiekty były fotografowane elektronicznym aparatem Fotoman Plus, następnie w postaci zbioru danych przeniesione do komputera PC 486 DX 50 MHz i obrabiane programem Foto Finish.

Autor do pracy zawodowej wykorzystuje komputery zgodne z IBM PC. Natomiast w domu od 8-miu już lat używa komputerów firmy Atari, od 1986 r. Atari 800 XL, a od 1990 r. — Atari ST.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.

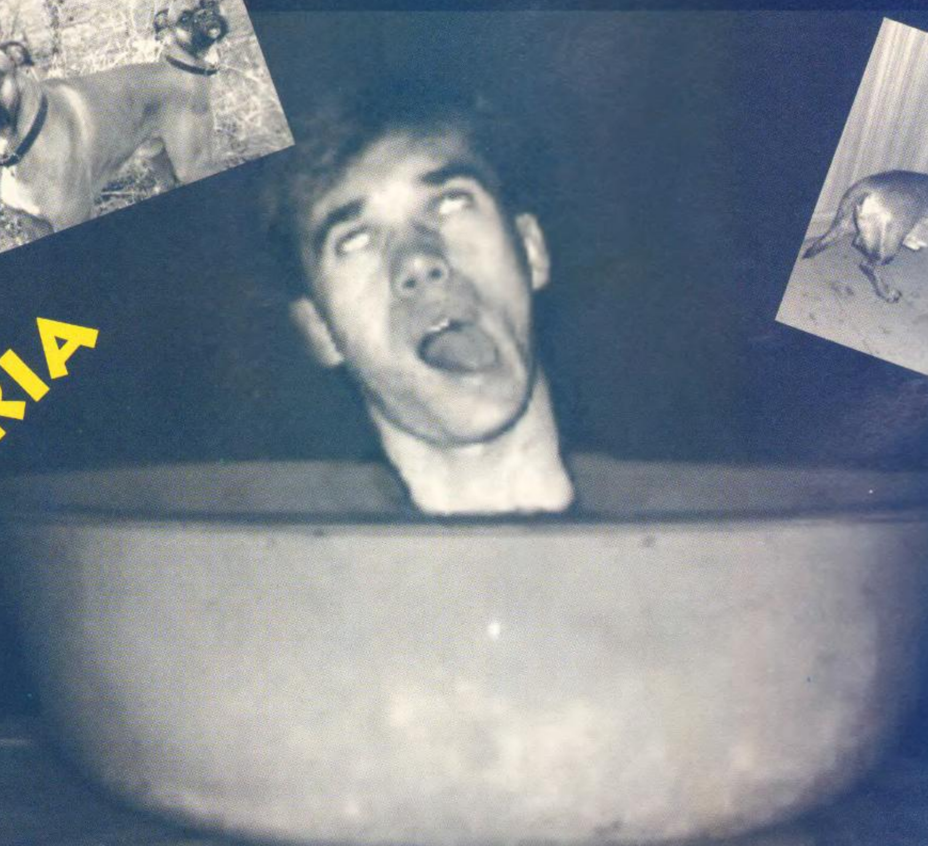
GALERIA



GALERIA







GALERIA

GALERIA